WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 8 JUNI 2000 NR. 6 ƒ 5,95 / BFR 115



POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX



Boris in Shanghai

RAYMAN 2

Euro 2000

Niet kijken, spelen!

Ronaldo tegen PU:
"Oranje wint het EK"

- Gunship
- Rally Masters
- Soldier of Fortune
- WWF Smackdown
- Street Skater 2
- Radikal Bikers
- Ultima IX
- Starlancer
- NBA 2K
- Gekido

Win dit shirt mét handtekening

Ronaldo V-FOOTBALL

Exclusief

CLEAR YOUR MIND, FOCUS YOUR THOUGHTS









...AND REACH FOR YOUR LIGHTSABER.

Fast and furious arcade-style lightsaber combat.

Have you checked your midi-chlorian count lately?

Maybe you should!

STAR WARS™
EPISODE I
JEDI POWER BATTLES™

jedipowerbattles.lucasarts.com



Colofon

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur
Mark Friederichs

Eindredacteur
Ed Wiggemans

Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters, Ruben Heere, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Niels Roodenburg, Jort de Vries.

Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346
ma t/m do 09.00-17.00 uur

Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

Internet
www.powerweb.nl

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marie-José Reuwer, Marieke Bausch, Casper Voortman, Elaine van Weelden.

Illustraties
Angel & Ice TBH-Q, Aryton

Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Joost van den Berg (marketing assistent, 023-5463366) Patricia Koldewijn (bladmanager, 023-5463471)

Uitgever
Ian Bedwell

Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal:
Sonja Francois 023-5463536
Verkoop binnendienst: Janet Robben 023-5463450
Accountmanager: Rob van Rijswijk 023-5463714, fax 023-5465508
Salesmanager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel. 1 415 249 1620, fax 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638, fax 44 207 316 9774

Druk
Roto Smeets Utrecht

SERVICE & INFORMATIE

Klantenservice
023-5566605, serviceteam@tijdschriften.vnu.com

Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer), of Bfr. 1380. Prijswijzigingen voorbehouden.

België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233. Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften

Inhoud

De Redactie

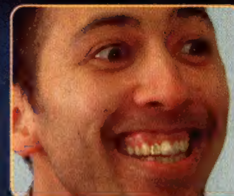
Ons kikkerlandje begint langzaam warm te lopen voor het komende EK. Reden voor het traditionele PU-voetbalpooltje.



Bjørn
"Ik heb een visioen gehad. Zo mooi, nog nooit zoiets gezien. Ik zag ons Nederlands elftal juichend een beker in ontvangst nemen en heel Nederland stond op zijn kop. Mensen sprongen in grachten, dansten op woonboten terwijl Oranje een rondvaart maakte."



J.J.
"Waterreus, Bruggink, Van Nistelrooy, Van der Weerden, Ooijer, Van Bommel; dat zijn de mannen die we nodig hebben. Dus Rijkaard, kijk eens wat beter naar de kampioen van de ere-divisie in plaats van naar spelers van het kaliber Seedorf, anders vrees ik het ergste."



Skate
Skate, onze voetbalexpert, staat nogal terughoudend tegenover een successtory van het Nederlands elftal. "Voorlopig zet ik mijn duurverdiende centen op Frankrijk, ze zijn niet voor niets wereldkampioen geworden, en ze hebben geen last van Seedorf."



Ed
Ed's conclusie is na het bestuderen van opstellingen, poules, de hotels, de busroutes, het trainingsveldje, het eten, de supportersgroepen, teamsfeer, de scheidsrechters, de trainers, fysio's en materiaalmannen: "Nederland Kampioen (mits Seedorf op de bank blijft)."

Rayman 2

Ikke, nee ik, ik eerst! Ja, de PU-redactie kent vele Rayman-fans. Helemaal als de game in Shanghai gecheckt mag worden. pagina 12

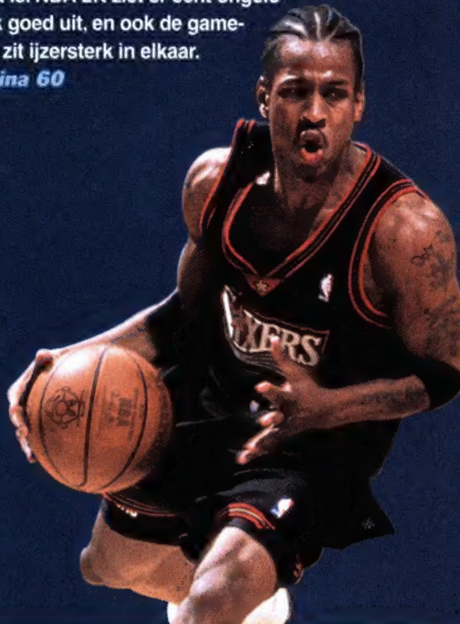


F1 2000

Volgens Ed de beste F1-game op de PSX, volgens J.J. de beste F1-game op de PC. pagina 34

NBA 2K

Opnieuw een game die toont waartoe de Dreamcast in staat is. NBA 2K ziet er echt ongelofelijk goed uit, en ook de gameplay zit ijzersterk in elkaar. pagina 60



dit nummer

Net nieuw bij PU en nu al een door Ronaldo zelf gesigneerd shirt mogen weggeven: ik had een slechtere start kunnen bedenken. Het shirt gaat naar de lezer die mij de coolste PU-naam geeft. En nee, met Nelis of Senil maak je geen kans! Stuur je waanzinnige ingeving vóór 19 juni naar Power Unlimited, t.a.v. Niels, Postbus 1914, 2003 BA te Haarlem. Mailen mag ook: prijsvraag@powerunlimited.nl, met als Subject Niels!

Niels



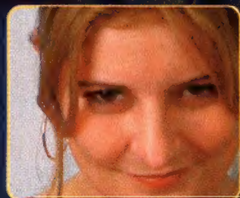
PC CD-ROM

PlayStation

Nintendo 64

Dreamcast

Game Boy Color



Sara

"Ik geniet altijd met volle teugen van het Nederland elftal. De gratie van Bergkamp, de glimlach van Overmars, de kracht van Bogarde, de kuiten van Cocu, de benen van Kluivert, de zak van Seedorf, het kontje van Davids... zucht"



Thomas

"Ik ben er helemaal uit, afgaand op een uitgebreid onderzoek onder alle voetbalexperts, van Rinus Michels tot aan Professor Vijfje, heb ik een gemiddelde genomen. Uit deze enquête blijkt dat Turkije de titel in de wacht zal slepen en daar sluit ik me bij aan."



Dre

"Nederland heeft spelers die wekelijks op topniveau akteren, alles al hebben meegemaakt en goed op elkaar zijn ingespeeld. Tel daar het thuisvoordeel bij op trek daar de aanwezigheid van Seedorf vanaf en het zal er om spannen."



Jan

"Het wordt een raar EK, België komt verrassend als winnaar uit zijn poule en ontmoet Nederland in de halve finale en wint met strafschoppen (Seedorf mist) en zal dan uiteindelijk in de finale stuiten op Frankrijk, dat later wegens dopinggebruik de titel zal moeten inleveren"



Ruben

Met z'n Zaanse nuchterheid verklaarde Ruben dat Duitsland ver komt, vooral dankzij geschwalbde strafschoppen. "Nederland is zeker niet kansloos zolang Seedorf maar geen strafschoppen neemt, en Cocu niet en de Boer al helemaal niet."



Boris

Boris voelde niets voor een voetbalpooltje (we wedden hier natuurlijk om grof geld), hij heeft net een bulk flappen apart gehouden voor een PS2 en had dus totaal geen interesse. Als Seedorf maar niet meedoet, de rest is mij worst.

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

LOVE TROUBLES

Beste redactie, mijn naam is Bart en ik zit met een serieus probleem. Het zit namelijk als volgt: ik heb een ongelooflijk knap meisje versierd, maar nu blijkt dat ze compleet hooked is aan mijn PlayStation. In het begin is dat wel leuk natuurlijk, altijd een speelpartner. Maar nu is het zover gekomen dat als ze komt, ze niet meer naar mij omkijkt, maar verdomme de hele avond voor die vervloekte PSX zit. Nu is mijn vraag voor jullie als game- and lovermasters: wie moet ik dumpen: mijn PlayStation of haar? (Ja, ik heb al slagroomtaarten geprobeerd, maar die helpen niet!) Ik ben echt radeloos en wanneer ik 's avonds slapen ga, kan ik slechts aan die twee dingen denken. HELP MIJ!

Bart L., Izegem

Wat je moet doen lijkt ons een duidelijke zaak Bart. Als je je PlayStation dumpt ben je ze allebei kwijt, dus...

TEKKEN 4?

Wanneer komt Tekken 4 er nu eindelijk aan? Ik zit nu al te wachten vanaf dat Tekken 3 uitkwam en er is nog steeds niks, zelfs geen preview of iets, zelfs geen demo op het web, hoe zit dat nou? Waarschijnlijk hebben jullie hier ook weinig nieuws over, maar ik zou het wel graag willen weten. Voor de rest is jullie blad keigaaf en moet je er niks aan veranderen.
Mazzel,

Sjoerd Thelosen, Eindhoven

Je bedoelt natuurlijk Tekken Tag Tournament. TTT is inmiddels in Japan gereleased, maar is er alleen voor de PS2. Die zul je er dus nog wel even bij moeten importeren.

REKENWONDER

Dag beste mensen die hopelijk nog lang doorgaan met de PU. Ik heb even een heel raar rekensommetje dat jullie voor mij mogen oplossen. Jullie hebben laatst de 75ste PU uitgebracht, gefeliciteerd. Ik weet nog goed dat het de 50ste was en Lara Croft met Tomb Raider 2 erin stond (de eerste keer dat ik de PU leerde kennen), dat was een lekker vet dik nummer zeg.
Maar om een lang verhaal kort te maken, is hier mijn som. Jullie brachten per jaar 11 nummers uit. Nu zijn dat dit jaar 12 nummers. Mijn vraag is hoelang zijn jullie al bezig? 75 nummers nu – 12 nummers vorig jaar = 63 nummers. 63 nummers delen door 11 per jaar is 5,7272727272773 etc. Dat betekent dus 5 jaar, terwijl op de cover jaargang 8 staat. En als jullie nu al 2 jaar lang 12 nummers per jaar hebben?? 2 keer 12 is 24, 75 – 24 = 51, 51 delen door 11 per jaar is 4,6363633 etc. Dat betekent dus 4 jaar aan de gang??? Ik snap werkelijk niks meer van jullie?? En welk jaargang is het nu werkelijk?? Help mij please want volgens mij (zoals jullie zeiden) slapen jullie erg veel of kunnen jullie dit rekenwonder verslaan? Daag mij maar uit.

Willem van Vliet

Al je rekensommetjes kloppen als een bus en toch heb je het bij het verkeerde eind. We zijn inderdaad 8 jaar bezig. Het begon in 1993 (jaargang 1) dat waren 5 nummers, 1994 (2) waren het er 11, 1995 (3) waren het er 11, 1996 (4) 11, 1997 (5) 11, 1998 (6) 11, 1999 (7) 12 en nu in 2000 (8) tot aan nummer 75 pas 3. Een simpele optelling levert het volgende getal op, 75 nummertjes.
Kom je bij nummer 100 weer met een sommetje dan zitten we namelijk in jaargang 10? En kan je dan gelijk even het aantal pagina's en besproken spellen tellen?



F@CKING ZENUWEN

Ik lees jullie blad nu al ruim een jaar en ik ben er zeer tevreden over. Ik vind dat iedere games liefhebber de PU als verplichte kost moet hebben en dat die zeikers van dat er te weinig Nintendo spellen zijn hun f@cking mouth moeten houden. Ze mogen blij zijn dat er Nintendo spellen in staan, of moeten de spellen die anders toch wel een 4 krijgen en waar toch nooit meer naar omgekeken wordt er ook instaan?
Helaas heb ik ook nog wel wat te klagen. Ik zit namelijk altijd met f@cking zenuwen op de volgende PU de wachten. Dus kunnen jullie je blad niet wat vaker uitbrengen (een keer in de twee weken bijvoorbeeld)? Verder kan ik alleen maar zeggen: GA ZO DOOR!!!!!.

Mark Bayens, Veenhof

We gaan inderdaad gewoon zo door.

SCHELDEN

Yo, ik zat 's middags lekker een paar oude PU's door te lezen. Plots hoor ik iets, ik ren naar de deur en daar licht het: mijn trots. Ik begon de PU te lezen en het viel mij op dat er gescholden wordt op de redactie. Als je ergens klachten over hebt oké, maar zoals het nu is, neeee ze

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel Brief van de Maand genoemd, ontvangt een Racing Wheel van Guillemot voor de PC, PSX, N64 of Dreamcast. Afgebeeld is de PSX-versie van dit coole wheel.

Stuur jouw brief naar:

Power Unlimited
Yo! Post
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

of mail 'm naar:

yopost@powerunlimited.nl



post

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

POWER UNLIMITED Postbus 1914 2003 BA Haarlem
E-MAIL: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

schelden de redactie de huid vol. Nou, ik ben blij dat de PU er is, het is gewoon het coolste blad dat er is. Het is perfekt, vooral de nieuwe edities. Er zijn inderdaad wat mindere dingen aan het blad maar welk gamesblad heeft dat niet. Dus gun de redactie wat lol; relax en scheld ze de huid niet vol!!!

Johan van Kaathoven, Eindhoven

Wat??? 'Wat mindere dingen?' Dit pikken wij niet!!!

MAANDINHOUD

Dag luitjes bij de PU, ik mail nu even de vaste maandinhoud van Yo! Post: Eén zeikbrief van iemand die zijn computer niet goed vindt, twee brieven over de N64/PSX/Dreamcast, welke nou het beste is enz., twee brieven van mensen die vinden dat anderen niet zo moeten zeiken, twee brieven van mensen die iets over jullie blad te zeiken hebben en, één keer in de twee maanden een brief die een van jullie medewerkers afzeikt (of iemand die zegt dat de PU nix is en dreigt z'n abonnement op te zeggen). Ik twijfel er niet aan dat deze opgave ook deze maand weer klopt!

Bram Klievink

En één brief met gewoon wat slap geouwehoer... je bent namelijk je eigen brief vergeten, SUKKEL!

Yo! Art

YVETTE VISSER, EINDHOVEN

COOL

Yo mensen bij PU, ik mail ff over een handigheidje die ik gebruik met de startbalk in IE4. Het gaat om de werkbalken. Maak een nieuwe werkbalk aan door met de rechtermuistoets op een leeg stukje van je startbalk te klikken en Werkbalken te kiezen, en kies als directory Deze Computer. Schuif nu de werkbalk helemaal naar rechts tot alleen Deze Computer en een dubbel pijltje naar rechts in het vakje staat. Als je nu op het pijltje klikt, kun door middel van menuutjes op je desktop je computer verkennen. Is that cool or what?

Kees Ike, Emmen

Ja hoor, heel cool, maar what the f%#&$! heeft dit met games te maken? Wil je snel wegwezen uit deze Yo! Post!*

HI,

Ik heb vandaag Resident Evil Survivor gekocht want ik ben een echte RE fan. Ik hoorde dat er een nieuwe was dus die moest dus nog beter zijn dan 3, en dat was al een prachtig spel.
Toen ik op de verpakking las dat je ook een G-con 45 kon gebruiken met het spel wist ik niet hoe snel ik thuis moest komen. Geheel klaar met wat eten en drinken in een luie stoel achterover stopte ik het spel erin.
Nou het menu zag er wel goed uit. Ik startte het spel en verwachtte een prachtig drie minuten durend 32-bit filmpje, maar daarentegen kwam er een sequence van het gewone spel. Ik begon al iets te voelen maar ik speelde door, het geweer werkte voor geen kant, de graphics waren Kl*te, dus ik stopte mijn analoge controller er maar in.
Na drie à vier uur balend de makkelijke, saaie, voorspelbare K*T levels te spelen, drong het tot me door dat ik eigenlijk nergens kon saven. Met een voet stampte ik het PSX-klepje open, en met de andere voet gooide ik, met de CD tussen mijn tenen geklemd, RE 1 erin en heb nog lekker lang die spannende ouderwetse levels gespeeld. Do not buy this game.

Fr@nk, Heerlen

Hou op, schei uit. Aan één Boris op de redactie hebben we meer dan genoeg (zie review in dit nummer).

BRIEF VAN DE MAAND

APARTE CIJFERS

Op een zaterdagmorgen had ik niks te doen en ik dacht laat ik mij eens nuttig maken door een paar tips te geven aan Het Goddelijke Blad POWER UNLIMITED!
Maar eerst nog ff wat anders, die restyling is echt een vooruitgang. Alleen het logo is nog in de oude stijl van het blad (niet dat ik hem lelijk vind), maar misschien kunnen jullie aan de lezers vragen om een logo te maken wat beter bij de nieuwe stijl past? Goed idee hè?
Ik ben het trouwens met Joost van Buul (PU april) eens, jullie zouden nog steeds cijfers moeten geven voor graphics, geluid, originaliteit en speelbaarheid. Ik begrijp dat jullie het afgeschaft hebben omdat je niet het gemiddelde kan nemen als eindcijfer (een spel kan mooi zijn, goed geluid hebben, origineel zijn, goed speelbaar zijn en toch zwaar sucken!).
Mijn oplossing: blijf wel de vier aparte cijfers geven en geef onafhankelijk van die cijfers een eindcijfer dat dus wel klopt. Ik vind wel dat er een cijfer mist, namelijk het cijfer voor houdbaarheid (is het spel verslavend of smijt je het meteen in de kast?).
En er viel mij nog iets op; de Dreamcast is toch al een tijdje in Nederland uit maar er staat nog steeds geen Dreamcast Top 10 in de Power Top 10.

René Smeekes, Hilversum

We willen hierbij de discussie over de cijfers openen. De deelcijfers voor originaliteit, graphics, geluid en speelbaarheid zijn weggevallen omdat FIFA 2004 (bijvoorbeeld) nooit hoog kan scoren qua originaliteit maar wel een wereldspel zou kunnen zijn of Tetris kwa graphics en geluid zuigt, maar misschien wel een dikke 9 scoort. Deze cijfers zeggen dus niet zoveel, maar zoals gezegd zijn alle suggesties welkom: redactie@powerunlimited.nl met als Subject Cijfers PU!

HUMOR

Mavo-humor: De redactie uit het PU gebouw gooien
Havo-humor: Dreigen de redactie uit het PU gebouw te gooien
VWO-humor: Berekenen hoe het beste de redactie uit het PU gebouw te gooien
VBO-humor : De redactie uit het PU gebouw gooien en alle andere medewerkers ook
F-Side-humor: Het PU gebouw op de redactie gooien
Welzijns-humor: Een praatgroep oprichten voor mensen die de redactie uit het PU gebouw willen gooien
Communistische humor: Gezamenlijk de redactie uit het PU gebouw gooien
Ambtenaren-humor: De redactie in drievoud uit het PU gebouw gooien
Sloppenwijk-humor: De redactie door het PU gebouw heen gooien
VVD-humor: Geloven dat de redactie vanzelf een keer uit het PU gebouw gegooid wordt
D'66-humor: Iets ergens uit gooien. Maar wat, en waaruit?
CDA-humor: Geloven dat er in het PU gebouw gegooid wordt
Clinton-humor: Zweren dat je de redactie niet uit het PU gebouw gegooid hebt
NAVO-humor: Steeds dreigen de redactie uit het PU gebouw te gooien maar het toch niet doen
TROS-humor: Gooi 'em het PU gebouw uit
SBS6-humor: De redactie in hun naakie uit het PU gebouw gooien
EO-humor: We zingen en prijzen de redactie het PU gebouw uit

Danny van den Hoek

We lagen onder tafel, je bent me d'r eentje, Danny.

Diablo II designer Stieg Hedlund heeft Blizzard verlaten, Hedlund begint z'n eigen gamecompany, genaamd Full-On Amusement Company. Binnenkort op de Dreamcast: Quake III. Nu nog met de DC het internet op in Nederland, want anders hebben we er nog niks aan. We wachten argwanend af. Monkey Island 4 is in de maak. Jan ligt al met zijn slaapzak voor de E3-stand van LucasArts. Andere nieuwe LucasArts titels zijn Obi-Wan (nieuw Jedi Knight game voor de PC!) en Naboo StarFighter, die beide op de E3 getoond zullen worden. Op de website van Nocturne vind je naast tips en nieuwtjes drie gratis down te loaden missies. Surf dus als een gek naar www.nocturnegame.com. Binnenkort op de PSX: Rainbow Six: Rogue Squadron. Hoezo Big Brother niet populair? Er zijn inmiddels wereldwijd 1 miljoen exemplaren van The Sims verkocht. We dachten dat het spel al lang gecancelled was, maar het tegendeel is waar; Navy Seals van Sierra leeft. Deze ultra realistische shooter maakt gebruikt van de Unreal engine en plaatst je in een team van... juist: Navy Seals. Duh! Persbericht: 'Na een serie verbeteringen en het toevoegen van enkele revolutionaire soorten gameplay is Daikatana eindelijk gold geworden.' Waar hebben we dit eerder gehoord. Diablo II-fans opgelet, van www.pcgameworld. com/movies/diablo2/index.htm kun je een vette Diablo II film downloaden. Big Boss Hideo Kojima zal volgens de geruchten op de vooravond van de grote E3 gamesbeurs Metal Gear Solid 2 tonen aan een selekt groepje journalisten. PU is er natuurlijk bij, als het doorgaat. Microsoft schijnt Square Soft te willen gaan opkopen. Als Bill Gates nu maar niet in Final Fantasy X gaat spelen. De bèta van deel 10 wordt overigens deze herfst op de redactie verwacht. EA stopt met het produceren van games voor de N64. Het levert de gigant te weinig op. Bad news: Duke Nukem komt niet naar de E3. Het zal nu een stuk minder leuk worden. Wipeout komt op de PSX 2 uit. Het spel gaat Wipeout Fusion heten. Op www.imperiumgalactica2.com kun je per direkt gratis scenario's downloaden voor, jawel, Imperium Galactica 2. Star Trek: Armada was nog niet uit, of er was al een patch voor. Met deze patch zouden een hoop problemen met videokaarten opgelost moeten zijn: www.st-armada.com. Motley Crue werkt mee aan de soundtrack van Tribes 2: de Amerikaanse band zal een single leveren. Hogs of War wordt een turn based strategy game met varkens in de hoofdrol en de stemmen van The Young Ones. Eindelijk weer eens een serieus spel.

WIN WIN WIN



Omdat het bijna zomer is, geven we vijf Austin Powers-pakketten weg, bestaande uit de film 'The Spy Who Shagged Me' op DVD, een Austin Powers horloge en een dito T-shirt.

Wil je winnen, geef dan een **zo origineel mogelijke vertaling van *The spy who shagged me***, maar hou het netjes!

Stuur je antwoord vóór 19 juni op een briefkaartje naar:

Power Unlimited
Austin Powers prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA te Haarlem.

Wil je een briefkaartje besparen en per e-mail meedoen, mail dan je antwoord naar ***prijsvraag@powerunlimited.nl***, maar vergeet dan niet als Subject *Austin Powers prijsvraag* te vermelden. De prijswinnaars krijgen automatisch bericht.

Nintendo in problemen?

Die Pokémon-stuff is natuurlijk erg leuk en met de Gameboy Advanced komt het vast allemaal goed, maar hoe zit het nu met de Dolphin? Boze tongen en verschillende ontwikkelaars fluisteren dat de Dolphin gekilled is. Het feit dat er helemaal niks over de Dolphin op de E3 getoond wordt, geeft te denken.

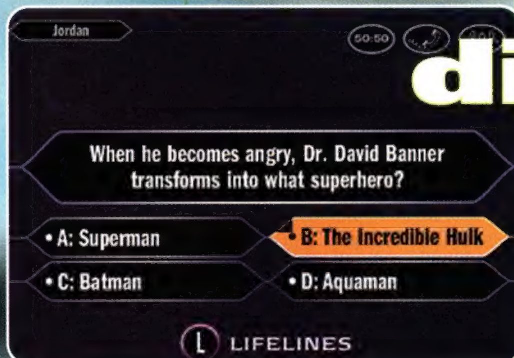
Nintendo zou simpelweg niet op kunnen tegen de populariteit van de PS2 en de macht en expertise van de X-box van Microsoft, aldus de wandelgangen. Wie weet gaat Nintendo zich dus binnenkort alleen nog maar richten op de Game Boy. Wordt vervolgd.

Battle Isle 4



Nieuws voor bejaarde gamers: Battle Isle 4 komt eraan. Dit vierde deel in de battle game serie, getiteld The Andosia War, is al zo oud als de baard van de oma van Ed. De game ziet er supervet uit en zal strategische, simen aktiegamers met elkaar verenigen.

Rare jongens die Yanks



Dat de Amerikanen een vreemde smaak op het gebied van games hebben, wisten we al sinds het succes van het zieke Deer Hunter. En het blijft lachen met die Yanks, want wat denk je dat er momenteel op 1 staat? Quake III, Need for Speed 5, Delta Force 2? Welnee, het fantastische 'Who wants to be a Millionaire'. Een trivia quiz, hier beter bekend als 'Weekend miljonairs' waarin je 15 vragen achter elkaar goed moet beantwoorden om in aanmerking voor de hoofdprijs van 1 miljoen dollar te komen.

Leuk spel als je er inderdaad een bak flappen voor krijgt, maar gewoon op de PC? In Rusland is er een tegenhanger gemaakt, genaamd 'Who wants to eat a Meal'.

ews

Rapper Eminem steunt Sega

Als het aan de Amerikaanse rapper Eminem ligt, zal de Dreamcast de strijd van de PS2 gaan winnen. Want Eminem is een groot fan van Sega. Zo erg zelfs dat hij in zijn single 'The Real Slim Shady' samples en achtergrondmuziek heeft gebruikt van de beat 'em up Soul Calibur. Eminem is niet de enige rapper die gek is op games. Cypress Hill speelde laatst kort een Dreamcast-game met Jan (helaas te kort voor een profcheck) en Ice T is gek op de PlayStation. De console van Ice staat netjes naast zijn verzameling AK 47's.

Raggen met Jabba the Hut

LucasArts gaat samen met Luxoflux, de makers van de Vigilante 8 serie, de game Star Wars Demolition voor de PSX produceren. En dat belooft wat.
De spelers zullen met bestaande Star Wars voertuigen vol wapentuig in Destruction Derby stijl over vele vette tracks kunnen scheuren. Scheidsrechter bij deze clash is niemand minder dan Jabba the Hut.

Help mee met Soldiers of Fortune II

Yep, bloody babes nog aan toe. Soldiers of Fortune II is in de maak. En Ravensoft wil de gamers overal ter wereld er graag bij betrekken. Je kunt je ideeën, tips en wensen (in het Engels hè) gewoon naar de coole mannen mailen. Doe dit naar braffel@mail.ravensoft.com.

WIN WIN WIN

We geven vijf exemplaren van de PSX-game WWF Smackdown weg, inclusief een cool T-shirt. Wil je kans maken op één van deze pakketten, **verzin dan een coole naam voor een nieuwe worstelaar** en schrijf deze op een briefkaartje. Stuur dit kaartje vervolgens vóór 19 juni naar

Power Unlimited
WWF prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA te Haarlem.

Ook kun je per e-mail meedoen. Mail dan je antwoord naar ***prijsvraag@powerunlimited.nl***, maar vergeet dan niet als Subject *WWF prijsvraag* te vermelden. De prijswinnaars krijgen automatisch bericht.

PowerRetro



Juni 1995: virtual reality leek de nieuwste rage te worden. De VFX 1 Virtual Reality helm van Sirex zou binnen niet al te lange tijd op de markt komen, zij het voor een kleine tweeduizend piek. Geen kattenpis, maar je kreeg wel de illusie echt in een game te zitten. Dit werd in de eerste plaats gerealiseerd door de beelden zo dicht voor de ogen te projekteren dat je niets anders zag dan die beelden. Daarnaast zou een zogenaamde *head tracker* de bewegingen van het hoofd volgen en de beelden hieraan aanpassen.
In de praktijk viel het echter allemaal wat tegen: de helm was te zwaar en na tien minuten voelde het net alsof je inderdaad in de game zat en met je kop tegen alle muren aan gerend was. Kwestie van tijd, dacht iedereen, maar inmiddels mogen we wel concluderen dat Virtual Reality niets geworden is. Laten we over vijf jaar nog maar eens terugblikken.

Pool of Radiance



De naam Pool of Radiance doet bij de echte Advanced Dungeon & Dragons liefhebbers het hart sneller kloppen. Eind november komt een nieuwe PC game uit met de nieuwe 3e generatie AD&D regels!!
We kregen onlangs een sneaky preview van Pool Of Radiance: The Ruins Of Myth Drannor en het zag er fucking mooi uit! Grafisch vele malen beter dan Diablo II bijvoorbeeld. Om het feest compleet te maken, komt er ook een boek, een nieuwe serie kaarten en een AD&D film met niemand minder dan Jeremy Irons (van o.a. Die Hard With A Vengeance) in de hoofdrol. Mjammie!

Volgend nummer

Poe, wat is het toch moeilijk om elke maand opnieuw te voorspellen wat er in het volgende nummer komt te staan. Gelukkig kunnen we ons telkens weer verschuilen achter de twee woorden 'onder voorbehoud'.
Maar nu hebben we iets speciaals: geheel en al zonder voorbehoud durven we nu al te melden dat je in PU 7 kunt lezen wat de PU-redacteuren elk afzonderlijk van de PS2 vinden. En bovendien hebben we, ook zonder voorbehoud, een verslag van onze belevenissen in LA op de E3, de grootste gamesbeurs ter wereld. Ook hebben we reviews van Marthian Gothic, Dogs of Wars, Flying Heroes, SpeedBall 2100 en… ach, wacht maar gewoon af. Power Unlimited 7 ligt vanaf 19 juni in de winkel.

DUCK DODGERS

STARRING: DAFFY DUCK

Daar komt er weer een; een echte Looney Tunes game. Deze keer met Daffy Duck, de meest duffe held die er bestaat.

MARVIN IS BACK!

Marvin is weer eens bezig, hij wil zoals gewoonlijk het universum veroveren en, dat zal ook niemand verbazen, daar gaat onze held Duck Dodgers een snavel voor steken. Daffy Duck Dodgers zal z'n leven op het spel zetten om Marvin te stoppen. Op het eerste oog ziet de game er aardig uit, een beetje wazige graphics in het eerste veld, maar misschien wordt dat nog wel veranderd.

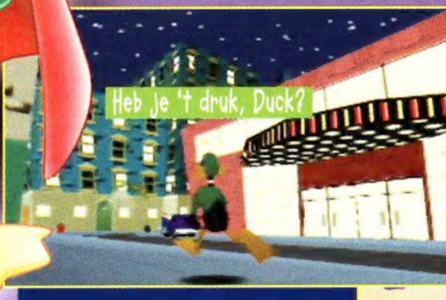
De gameplay is gevarieerd, zo heb je de Windy Tunnel, in 3D zoals de meeste velden, de Lost Garden, waarin je alles van bovenaf ziet en de Sewer Rat Chase in 2D perspektief.

Daarnaast ga je nog basketballen, glijden in een riool, boksen, quaken en nog veel meer.

Verder kent de game de typische Looney tekenfilmhumor. Dan moet je denken aan geplet worden, zwart geblakerd na een ontploffing en dat soort stuff. Best geinig dus.

CAMERA-WERK

De game is redelijk groot en er is genoeg te doen. Over het algemeen speelt het spel best lekker maar je loopt af en toe te pielen met de camera, die je overigens kan bijstellen maar helaas ook vaak een eigen wil heeft. Hopelijk is dit in de uiteindelijke versie beter uitgewerkt.



Heb je 't druk, Duck?



What the fuck, de rails is stuk, ze hebben je tuk, Duck.

Power RAPPORT

NINTENDO 64
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Wordt verwacht: Juni 2000

Als er nog wat aan het camerawerk van Duck Dodgers wordt gesleuteld kan dit best een lekker speelbare en afwisselende game worden.
JORT

HEART of STONE

Prince Of Persia 3D sfeertje.

Het duurt nog wel even voordat Heart Of Stone uitkomt, maar het verhaal achter deze mix van Silver, Heart of Darkness en Prince of Persia wilde ik jullie niet onthouden.

HART VAN STEEN

Heart Of Stone komt van het inmiddels befaamde Spaanse Pyros Studios. Dat dit Spaanse bedrijfje meer in z'n mars heeft dan het ijzersterke Commandos wordt met de ontwikkeling van deze totaal andersoortige game nog maar eens onderstreept.

Heart Of Stone is een cartoon-achtige action-RPG met adventure elementen en ondanks het feit dat er de laatste wel erg veel van deze games uitgebracht worden, ziet HoS er redelijk uniek uit. Zoals gezegd lijkt het spel kwa sfeer nogal op Silver, al zit HoS een stuk ingewikkelder in elkaar en heeft 't een diepere verhaallijn.

KARAKTERS

HoS speelt zich af in de 16e eeuw. De speler neemt de rol op zich van Michel de Compiegne, wiens oom op mysterieuze wijze vermoord is. Michel trekt er met een afwisselende groep reisgenoten op uit, de aardbol over.

Het epische en religieus getinte verhaal neemt de speler mee naar Engeland, Frankrijk, Italië, het verre Oosten, Jeruzalem en Rhodos.

Natuurlijk verschillen de karakters die je tegenkomt en zul je moeten kiezen uit magische, sterke, slimme, lenige, agressieve en andere figuren voor je gezelschap. Zo kun je kiezen uit een dikke Broeder Spencer, een Black Knight, de rondborstige toverhares Morgana, en een Turkse sluipmoordenaar. Ook is er een mysterieuze prinses met bijl en boog in het spel.



Nee, twee gouden tanden maar geen gaatjes.



Leuk tapijtje. Enige motiefjes.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Pyros Studios
Distributeur: Atoll Soft
Wordt verwacht:
1e Kwartaal 2001

Het is moeilijk in te schatten hoe deze game zich zal ontwikkelen. Toch ademde Heart of Stone nu al een eigen, humoristische en avontuurlijke sfeer die op zijn minst charmant te noemen was.
JAN

Sheep

Tijdens mijn bezoek aan Empire Interactive in Londen kreeg ik de game Sheep te zien. De naam is misschien vreselijk suf, maar de game absoluut niet.

IDIOOT

Sheep is een 'puzzelgame' met een idioot verhaal. Ooit zijn er aliens naar de aarde gekomen om de mensheid te bestuderen. Tijdens dit onderzoek is hun spaceship neergekletterd op de aarde en besloten ze maar om er het beste van te maken. Al snel merkten deze aliens dat 'onze' bloemen en gras erg lekker smaakten en sindsdien noemen wij deze aliens schapen. Oké dan. Maar waar de hell die zogeheten schapen dan ook vandaan kwamen, de baas van hun thuisplaneet vond dat ze weer terug moesten. Vier aardbewoners werden daarom gekidnapt en gemuteerd in 'superherders'.

Nu ben jij een van die herders en moet je al die schapen (aliens dus) verzamelen en terug naar het moederschip brengen. Maar natuurlijk komt daar nog een extra probleempje bij. De computer van het neergekletterde spaceship, dat een eigen bewustzijn blijkt te hebben, is een beetje leip geworden en denkt nu dat de schapen hem willen vernietigen.

Afijn, zo kan ik nog wel even doorgaan. Degene die dit verhaal bedacht heeft, zal wel een vaste tafel in een Engelse pub hebben. In ieder geval is het jouw taak je schapen levend en wel naar het doel te loodsen.

FRUSTREREND LEUK

Na bij te zijn gekomen van het verhaal achter de game werd ik met mijn neus voor een gigantische televisie gedropt en werd er een joypad in mijn handen gedrukt. Ik moest een bepaald aantal headbangende, stoere schapen van de ene kant van het veld, levend naar de andere kant van het veld brengen.

Het idee van Sheep doet een beetje denken aan een combinatie van The Lost Vikings 2 en Lemmings 3D. Alleen ben je hier een herder die de schaapjes moet begeleiden.

Als je in de buurt komt van een schaap, dan rent ie voor je uit. Loop je echter te snel en kom je midden in de groep schapen terecht, dan schieten die wandelende truien alle kanten op. De een knalt dan bijvoorbeeld tegen een hek aan dat onder stroom blijkt te staan en woesh, je hebt een schapenbout. Een ander groepje schapen wordt omvergereden door een traktor, terwijl weer een aantal andere schapen een maaimachine inloopt. Goed, de game is niet bloederig, maar je schapen ben je op die manier snel kwijt.

AFWERKING

Sheep zal zowel voor PSX als PC verschijnen. De beperktere grafische mogelijkheden van de PlayStation hebben de makers verdomd goed weten te camoufleren zonder dat het ten koste ging van de gameplay. Natuurlijk is het afwachten wat de uiteindelijke versie ons brengt. Zo moeten bijvoorbeeld nog muziek en soundeffecten worden toegevoegd en is men druk bezig de gameplay te verfijnen, die overigens al best lekker soepel was.

Het echte puzzelaspekt heb ik nog niet gezien. Wel moest je hier en daar even nadenken, maar zwaar puzzelen was het nog niet. Het was voornamelijk achter schapen aan rennen. Aangezien ze de meeste velden nog moeten maken, kan ik over de moeilijkheid van het puzzelen nog niks zeggen maar laten we hopen dat het van een beetje pittig zal worden.

Power RAPPORT

PLAYSTATION /PC CD-ROM
Fabrikant: Empire
Distributeur: Infogrames
Wordt verwacht:
September/Oktober 2000

Sheep is nu al best een leuke game met geinige humor. Als het ook nog lekker puzzelen wordt, zoals ze zeggen, dan kan dit zeker een prima spelletje worden.
JOST



Mijn oude vader zei altijd: "Zoon, zoek nooit problemen met Chinezen want er zijn er anderhalf miljard en vroeg of laat bestel je ergens een keer een Won Ton soep". Met die wetenschap ging ik aan boord van een Chinese Airbus die een kleine veertien uur later in Shanghai zou landen.

WONDEREN VAN DE PSX

Mijn Missie was simpel: breng een bezoek aan de studio van Ubisoft dat sinds 1996 in de Noord-Chinese havenstad Shanghai is gevestigd en achterhaal alles wat er te achterhalen valt over de PlayStation-versie van Rayman 2: The Great Escape.
Het spel is bij ons op de redactie al in diverse gedaanten voorbij gekomen. Zo hebben we de N64-versie gezien evenals de PC-versie en onlangs speelden we het spel op de Dreamcast en daar waren we zwaar van onder de indruk.
Het zou dus voor de hand liggen als Ubisoft gewoon een van die titels had genomen en die zo goed mogelijk over had gezet naar de PlayStation. Laten we redelijk zijn, wie verwacht er vandaag de dag nou nog wonderen van de PSX. Niemand toch?
Anyway, toen ik de eerste beelden van Rayman 2 zag in dat kantoor dacht ik werkelijk eventjes dat ik naar de Dreamcast-versie zat te kijken, zo verschrikkelijk mooi ziet het spel eruit op Sony's grijze doos.
Het half Franse half Chinese development team van Ubisoft heeft het spel namelijk helemaal van onderop opnieuw gebouwd voor de PSX. Niks geen poorten en conversies, gewoon het hele spel nog een keer maken. Dat verklaart gelijk waarom we zo lang hebben moeten wachten op deze game en waarom het er zo ongelofelijk goed uitziet.

LAUW HELIKOPTER HAAR

Misschien is het een beetje vreemd dat een bedrijf zoveel moeite doet voor een simpele platformgame maar Rayman 2 is dan ook niet zomaar een eenvoudig platformspel maar een platformer met enige diepgang en daarnaast is Rayman als karakter het boegbeeld van Ubisoft.
Het ding heeft geen armen en geen benen maar het is met zijn lauw helikopterhaar wel te vinden op het briefpapier van een van Europa's grootste developers. Je zou kunnen zeggen dat het ventje voor Ubisoft moet worden wat Mario is voor Nintendo en Mickey voor Disney.


Mooi uitzicht.



Alles oké, Ray?



Ik smeer 'm naar het volgende level!



Vermoeiend hoor, zo'n platformgame.

RAY[...]
THE GR[...]

SOUND-TRACK SPECIAL
Iedereen bij Ubisoft is trots op het spel waar ze aan werken en iedereen in Shanghai wil dat de PlayStation-versie de beste Rayman 2 is. Natuurlijk begrijpen zij ook wel dat ze een PSX game nooit mooier kunnen maken dan een Dreamcast game maar om toch iets meer te brengen dan de Dreamcast, hebben ze zich extra uitgesloofd op audiogebied.
De Playstation-versie van Rayman 2 maakt gebruik van de Redbook audiotechniek en streamt zijn audiotracks rechtstreeks van de CD af. Dankzij een speciaal ontwikkelde techniek is de één seconde opstarttijd die een CD-track heeft, weggewerkt. Het resultaat is een hogere geluidskwaliteit dan de Dreamcast PCM-tracks en als je wilt kun je de CD ook gewoon in je audio CD speler doen en luisteren naar de schitterende Rayman 2 soundtrack.

BROODTROMMELTJES
Ubisoft heeft er alles aan gedaan om Rayman een plaatsje tussen de groten der videogames te geven en hoewel dat misschien na de release van Rayman 2 niet gelijk het geval zal zijn, zou het toch heel goed kunnen dat binnen een paar jaar iedereen zijn brood in Rayman broodtrommeltjes mee naar school neemt. Als de kwaliteit van de volgende Rayman titels net zo goed is dan maak ik me daar geen zorgen over.
O ja, voordat ik er mee ophoud nog even het volgende. Ubisoft heeft zelfs gedacht aan de bezitters van een geïmporteerde Pocketstation. Als je zo'n ding hebt dan zal de Europese versie van Rayman 2 je ook in staat stellen om extra beestjes te verzamelen en zelfs enkele eindbazen te verslaan op het kleine Pocketstation schermpje.




Waar je nee, Ray?





Doe effe normaal.

Games in China

Wat beweegt een bedrijf ertoe om een studio te openen in China? Dat was de grote vraag die mij een lange tijd bezighield. Het antwoord is simpeler dan je denkt. In de eerste plaats is China geen [illegible]lijk derde wereld land maar is het een land waarvan de economie in een sneltreinvaart omhoog schiet.

Daarnaast staan Shanghai en de omliggende gebieden erom bekend dat het technologische kennisniveau niet onderdoet voor andere Aziatische reuzen als Singapore en Hong Kong. Natuurlijk kent China arme gebieden maar in het relatief rijke oosten zijn mensen over het algemeen wel zo welvarend dat ze een PC'tje in huis hebben staan en weten wat computergames zijn. Daarnaast, en dat was een hele belangrijke reden, zijn de chinezen helemaal verslaafd aan games. Overal op straat worden illegale kopieën verkocht van de nieuwste titels en misschien is dat in eerste instantie niet helemaal kosjer, het zorgt er wel voor dat veel Chinezen jarenlange ervaring hebben met het spelen van games.
Maar Ubisoft is niet alleen naar China gekomen om spellen te maken. Er worden ook spellen op de markt gebracht. De Chinese markt is in potentie namelijk enorm. Een spel dat slechts redelijk verkoopt, verkoopt nog altijd tien of twintig keer zo goed dan in Nederland, als het al niet meer is.
Toch heeft Ubisoft een probleem; als spellen voor westerse prijzen in de winkel liggen dan koopt niemand ze. Waarom zou je 100 gulden voor een spel betalen als je gemiddelde maandinkomen niet meer dan 300 gulden is. En al helemaal niet als je bedenkt dat het makkelijker is om aan een kopietje te komen dan aan het origineel? Daarom verkoopt Ubisoft in China spellen voor tien gulden. Ja, je leest het goed in China koop je een origineel nieuw spel voor tien gulden. Daarmee ligt het prijsniveau maar een fraktie boven de prijs van een kopie en kent Ubisoft in China ongekende verkoopcijfers.



MAN 2
EAT ESCAPE



Ray zit nergens mee.



Helikopterhaar in aktie.

EURO 2000





Schenen kunnen helemaal dubbel knakken als ze breken.





Snif, snif.. lekkere schoensmeer zeg





Is er een groot sportevenement, dan komt EA even langs om er een game van te maken. Het kon dan ook niet uitblijven dat het EK 2000 een FIFA-jasje aangemeten zou krijgen. Het resultaat is Euro 2000.

EFFE SLIJMEN

Het FIFA-team van Electronic Arts zit blijkbaar geen moment stil. Is er een FIFA deel af, dan gaan ze meteen weer sleutelen aan de opvolger. En als er dan een Europees kampioenschap tussendoor komt, tja dan moeten ze nog steviger aan de bak. Geen enkel probleem voor EA want de game komt er en goed ook. We zijn onlangs al getrakteerd op het sublieme Superbike 2000, het lekkere Need For Speed Porsche 2000 en de topper F1 2000. Euro 2000 kon er dus ook nog wel even bij.
En denk nu niet dat ik hier sluikreclame loop te maken. Je moet deze softwarereus gewoon een pluim geven. They deliver! Op tijd en af, en dat is iets waar andere developers nog wel wat van kunnen leren met dat eeuwige uitstellen van titels.
Oké, genoeg geslijm nu. Let's play some ball!

Een typische schwalbe van dikke lul drie Bierhoff.

OPNIEUW KWALIFICEREN

Wie denkt dat Euro 2000 een snelle en easy conversie van FIFA 2000 is, aangekleed met de deelnemende Europese landen, heeft het toch mis. EA is er weer in geslaagd de lat van het soccer genre een stukje hoger te leggen. Zo is er echt van alles aangedaan om de typische sfeer van het toernooi te waarborgen. Het leuke is dat als een land zich in het echt niet heeft gekwalificeerd (Ierland en Schotland bijvoorbeeld), je die wel kan kiezen en opnieuw mag proberen je te kwalificeren. Lukt dat dan ben je alsnog in het toernooi en dan kun je proberen met dat land net zo ver te komen als iedere andere deelnemer. Maakt voor Nederland natuurlijk geen ruk uit, maar je kunt evengoed de kwalificatie mode voor Oranje spelen. Uitdaging en opties genoeg dus.

Engeland - Turkije, een beladen wedstrijd.

PITBULL EDGAR

Ook aan het uiterlijk is weer veel tijd besteed. Zo maken de karakters gebruik van nieuwe texturen voor de gezichten van de spelers. In totaal zijn er wel 4000 verschillende combinaties mogelijk, waardoor geen speler op een ander lijkt. Oké, pitbull Edgar Davids heeft dan misschien geen oranje bril op maar hij lijkt aardig en ziet er duidelijk anders uit dan Kluivert en Bogarde bijvoorbeeld.
Ook de verschillende stadions zijn weer tot in de puntjes verzorgd. Juichend publiek, flitsende reclameborden, lampen, lichtkranten, schaduwen, weerseffekten, scoreborden… het is allemaal fantastisch gedaan.
Ook erg fraai zijn de doelpuntenvieringen en de beelden als een bal over de lijn gaat of als er een corner genomen moet worden. Deze offplay beelden geven nog meer het gevoel dat je echt naar een wedstrijd zit te kijken. De replay's zijn soms nog beter en vetter dan op tv. Wow!

maar gaan liggen dan krijg ik schien geen geel.

FLASHY MOVES

Ook kwa gameplay en afzonderlijke teams is alles tot in de kleinste puntjes uitgewerkt. Ieder team komt met haar eigen set regels, taktiek en gedragingen. Zo zal Oranje anders haar vrije trappen nemen dan Engeland dat doet. Ook is het ene team bijvoorbeeld beter in penalty's dan het andere team (en je weet wat dat voor Nederland betekent).
Voorts is iedere speler helemaal voorzien van een shitload aan skills en features waar je op kan trainen! Deze optie heet Skill Drill en hiermee kun je bepaalde finishing moves trainen die voor nog spectaculairdere akties moeten gaan zorgen. Dit trainen kost veel tijd en is niet makkelijk, dus je hoeft het niet te doen om evengoed je goaltjes te pakken.
Ga je er wel voor zitten en blijf je gefocust, dan kun je een aantal hele flashy moves unlocken waarmee je echt brute kopballen kunt genereren of magische omhalen kunt maken. Als dat eenmaal in een wedstrijd lukt, zul je echt een gelukzalig gevoel over je krijgen. Want een goal scoren is leuk, maar een wereldgoal maken is genieten!

BLESSURES

De manier waarop je met je spelers in het veld aan de gang gaat, is eveneens niet zonder gevolgen. Ga je er als een gek in dan is de kans op blessures groter en dan kan jouw spits wel eens voor de rest van het toernooi uitgeschakeld zijn en dan zul je je reservebank moeten aanspreken. Dit levert een realistische en spannende EK sfeer op.
Ook niet verkeerd zijn de veertig classic teams waarmee je een aantal klassieke EK finales uit het verleden kunt naspelen.
Euro 2000 komt uit op PC en PlayStation en zal ongetwijfeld een vette hit worden. Maar ons uiteindelijke, altijd weloverwogen, objektieve, deskundige oordeel lees je in de volgende PU.



Screen Shots

Onder redactie van Sara



Regisseur Ridley Scott (Blade Runner, Alien) is terug met Gladiator, een waanzinnig vette film over Romeinen, bloed, zweet en mannen met zwaarden.

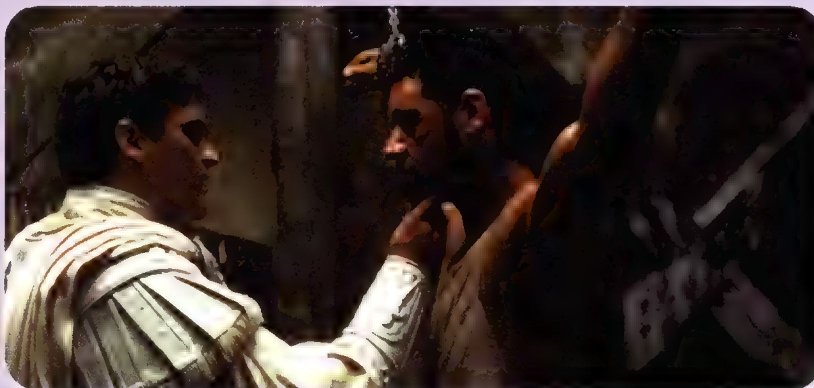
Gladiator

KLASSIEK

Gladiator doet de Romeinse heldenfilms uit de jaren vijftig, zoals Ben Hur en Spartacus, herleven. In die tijd behoorden dit soort bigbudget produkties tot de meest succesvolle films maar na de geweldige flop Cleopatra in 1963 werd het Romeinse heldenepos voor bijna vier decennia begraven. Geen regisseur waagde zich meer aan het genre (behalve enkele low budget filmmakers in Italië die het publiek naar Romeinse soldaten met polshorloges om lieten kijken!) tot Ridley Scott het wel weer aandurfde. En met succes, want Gladiator heeft het allemaal: aktie, drama en spektakel!

VAN GENERAAL TOT SLAAF

Wanneer Romeinse keizer Marcus Aurelius in het jaar 180 A.D. af wil treden en absoluut niet wil dat zijn labiele en ijdele zoon Commodus (Joaquin Phoenix) hem zal opvolgen maar de succesvolle generaal Maximus (Russell Crowe) pakt dit verkeerd uit. Commodus vermoordt zijn oude vader en probeert ook Maximus om te brengen, dit lukt hem niet en Maximus vlucht naar zijn vrouw en kind. Bij aankomst ontdekt hij dat hij te



laat is, zijn familie bungelt aan de takken van een boom en zijn landgoed is tot de grond afgebrand. Hij wordt als slaaf gevangen genomen en verkocht aan een gladiatorenschool waar hij wordt opgeleid.
Maximus blinkt uit als ouderwetse freefighter, hij verslaat de wildste dieren en de beste krijgers en wordt daarmee de lieveling van het publiek, die dagelijks in de arena staan te schreeuwen om brood en spelen.
In Rome regeert de paranoïde Commodus, bijgestaan door zijn verstandige zus Lucilla. Ook Lucilla kan hem niet van zijn plannen afbrengen de volledige senaat uit te moorden en als een bloeddorstige tiran te keer te gaan. Wanneer Commodus een langdurige feest organiseert in Rome om het volk rustig te houden krijgt Maximus de kans zijn aartsvijand opnieuw te ontmoeten en wraak te nemen.

DETAILS

Het verhaal is deels op historische feiten gebaseerd en er is waanzinnig veel aan gedaan om zelfs de kleinste details tot in de puntjes uit te werken, van de kleding en de wapenuitrusting tot de (computer-geanimeerde) beelden van het antieke Rome en het Colloseum; alles ziet er even schitterend uit. Ruim vier maanden werd er gewerkt aan het nabouwen van grote gedeelten van het Colosseum. Op meerdere lokaties werd gefilmd, waaronder Marokko en Malta. De avonturen van vechtmachine Maximus duren tweeënhalf uur en al die tijd zit je vastgenageld op je stoel! De akteurs spelen intens, de vechtscènes zijn wreed (er rollen heel wat koppen!) en het sentiment is precies goed gedoseerd. Gladiator is onbetwistbaar een van de beste, mooiste, vetste aktiefilms van de laatste tijd!



Pi



Voor "slechts" $ 60.000 maakte debuterend regisseur Darren Aronofsky de thriller Pi die nu in de bioscopen te zien is.
Pi gaat over de geniale computerwiskundige Max. Hij wordt sinds zijn jeugd geteisterd door knallende koppijnen en vertrouwt bijna geen menselijk contact, op een oude professor na met wie hij zijn vondsten bespreekt. Hij sluit zich



op in zijn appartement waar hij probeert een supercomputer te bouwen die een alles verklarende code moet vinden achter de orde van de spirituele en de materiële wereld. Een soort de Matrix zullen we maar zeggen. Wanneer zijn onderzoek uitlekt, wordt Max belaagd door mensen die misbruik van hem willen maken. Een machtig beurshandelaarskantoor op Wall Street tracht hem voor zich te winnen maar ook een Chassidische sekte probeert hem over te halen zich bij hen aan te sluiten. Ondertussen nemen Max zijn hoofdpijnen en hallucinaties alleen maar toe.
Pi is een spannende, intelligente thriller die de prijs voor beste regie won op het Sundance Filmfestival.

POWER HITS!

Power Top 10

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts en Radio 538

De Power Top 10 Nintendo, PC en PlayStation worden samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts en zijn gebaseerd op pure verkoopcijfers. Het cijfer tussen haakjes is de positie die de game de vorige maand in de Power Top 10 innam. De Radio 538 Top 10 komt tot stand in samenwerking met - je gelooft het niet - Radio 538 en bestaat uit de games die maandelijks de hoogste scores krijgen in Power Unlimited.
Luister ook elke zondag om 18.45 uur naar Lindo Radio op Radio 538 voor het laatste gamesnieuws uit deze Top 10 in Power Up.



Top 10 PlayStation

1	(1)	Gran Turismo 2
2	(-)	F1 2000
3	(2)	Resident Evil 3
4	(-)	Championship Motocross
5	(5)	UEFA Champions League
6	(-)	Fear Effect
7	(9)	Medal Of Honor
8	(-)	Theme Park World
9	(-)	Rollcage Stage 2
10	(-)	Cool Boarders 4

Top 10 Nintendo 64

1	(6)	Mario Kart 64
2	(3)	GoldenEye
3	(7)	FIFA 99
4	(-)	Turok Rage Wars
5	(2)	Donkey Kong 64
6	(-)	Supercross 2000
7	(1)	Super Smash Brothers
8	(4)	South Park Rally
9	(-)	Pokemon Blue (GB Color)
10	(9)	Toy Story 2





Top 10 PC

1	(-)	F1 2000
2	(3)	Command & Conquer Firestorm
3	(-)	Soldier Of Fortune
4	(1)	The Sims
5	(2)	Amsterdoom
6	(-)	Need For Speed 5, Porsche 2000
7	(-)	Star Wars, Force Commander
8	(-)	Star Trek, Armada
9	(-)	Football World Manager
10	(5)	Delta Force 2

Top 10 Radio 538

RADIO 538 101.2 FM

1	NBA 2K (DC)	9,6
2	Crazy Taxi (DC)	9,1
3	F1 2000 (PC)	9,1
4	F1 Racing Championship (GBC)	9,0
5	Starlancer (PC)	9,0
6	Motocross Madness (PC)	8,8
7	WWF Smackdown (PSX)	8,8
8	Gunship (PC)	8,7
9	Soldier of Fortune (PC)	8,6
10	Simon the Sorcerer 3D (PC)	8,5



Star

Het is al weer een tijdje geleden dat er een goede space flightsim verscheen. Met Starlancer doorbreken de makers van WingCommander en Privateer de stilte.


Ik had het net, ik had het net, ik had het net...het


Het is groot, vals, gevaarlijk, gemeen en het moet kapot!


Met z'n dikke reet door de jumpgate.


Tegenwoordig kan het zelfs in space regenen.

WERELD-BEROEMD

Fans zitten er al tijden op te wachten: een nieuwe space flightsim van Chris and Erin Roberts; de mannen die toen ze nog bij Origin werkten, de Privateer- en met name de Wing-Commander serie wereldberoemd maakten. Dezelfde mannen begonnen voor zichzelf als Digital Anvil en werken nu onder de hoede van Microsoft. Eind dit jaar moet het avontuurlijke Freelancer verschijnen. Een enorm uitgebreide space flightsim die het outlaw-gevoel en de vrijheid van het eerste Privateer spel als uitgangspunt heeft en deze gameplay vervolgens op revolutionaire wijze moet gaan uitbouwen.
Nu is er eerst Starlancer, een game die zich 800 jaar voor de tijd van Freelancer afspeelt; een spel dat de sfeer en de geest van de WingCommander serie moet doen herleven en de kwaliteit zo mogelijk overtreffen. Hooggespannen verwachtingen maakten zich bij deze test dus al snel van mij meester.

DE ALLIANCE

Het verhaal opent als een film. Een plechtige stem vertelt hoe goed het de mens is vergaan bij het koloniseren van planeten, het ontginnen van asteroïden en de ontdekking van nieuwe nano-technologieën.
Maar dan… tijdens een vredesbespreking op de Moon van Ganymede worden de legers van de Alliance in de val gelokt. De Easter Coalition speelt vuil spel en moordt bijna de hele vloot van de Alliance uit. De Koude Oorlog is wederom een feit.
Deze brute, lage, vuile, sneaky, achterbakse, smerige, brutale, dolkstoot van de Easter Coalition (Rusland, China en het Midden-Oosten) had niemand kunnen voorzien. Duizenden mannen en vrouwen sterven en de aangetaste, overgebleven legers van de Alliance (Amerika, Canada, Japan en Europa) kunnen niets anders dan de Easter Coalition de oorlog verklaren. Een strijd die vanaf het begin af aan verloren lijkt…

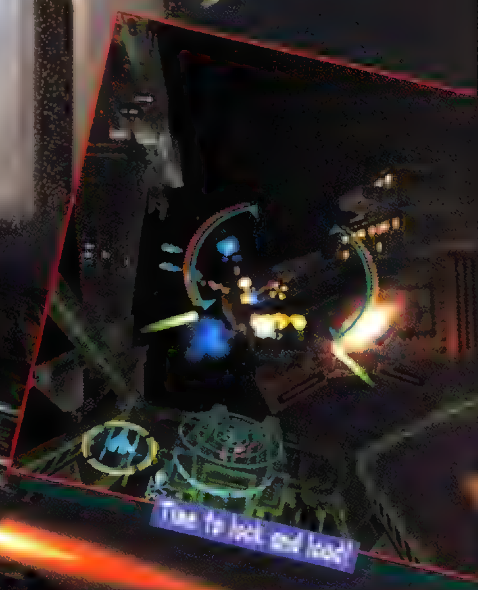
CONTROLE

Hier begint de speler zijn rol op te eisen. Je meldt je uit vrije wil aan en wordt gestationeerd bij de 45e brigade van vrijwilligers. Hier krijg je een uitgebreide training en later je missie-opdrachten.
Iedere missie heeft een uitgebreide briefing compleet met videobeelden. Daarna is het tijd om je klaar te maken voor de strijd. De computer kiest automatisch een type schip dat het meest geschikt is voor de betreffende missie, maar je kunt ook zelf een schip kiezen en de wapens opnieuw indelen. Het arsenaal is uitgebreid: van bombers tot een super snelle fighter.
De interface is rustig en overzichtelijk. Je kunt duidelijk de status van je schip zien, die van je Wingmen, de vijand en je wapenvoorraad.
Ook de besturing is vrij snel onder controle te krijgen. Beetje dubieus vind ik dat je eigenlijk alleen maar lekker speelt met een Side-Winder Pro van Microsoft (al dan niet met Force Feedback). Ik heb het ook met een andere joystick getest, maar dat vliegt eigenlijk voor geen ruk. Het spel is zo geprogrammeerd dat je eigenlijk alle funktieknopen van de SideWinder nodig hebt om goed de dogfights in te gaan. Verkapte Bill Gates propaganda dus. (Dat vraagt om een rechtzaak!)

DONKER

Opvallend is dat Starlancer erg donker is. Op velerlei gebied. Allereerst letterlijk; de graphics zijn zonder meer top of the bill, uitstekend, grote klasse, prima, super-de-luxe … nou ja prachtig dus. De planeten waar je langs vliegt, je wapens, de explosies, de rook … allemaal smulwerk van de bovenste plank. Het heelal waarin je vliegt (ons eigen zonnestelsel by the way) is donker, de spacestations zijn donker, en de kleuren die gebruikt zijn, hebben een volle, mysterieuze en donkere gloed. Daardoor zie je de vijanden minder snel aankomen en moet je dus meer op je radar, wingmen en HUD navigeren.
Dit houdt echter niet in dat je als een Stevie Wonder in je space-

ancer


Time to lock and load!

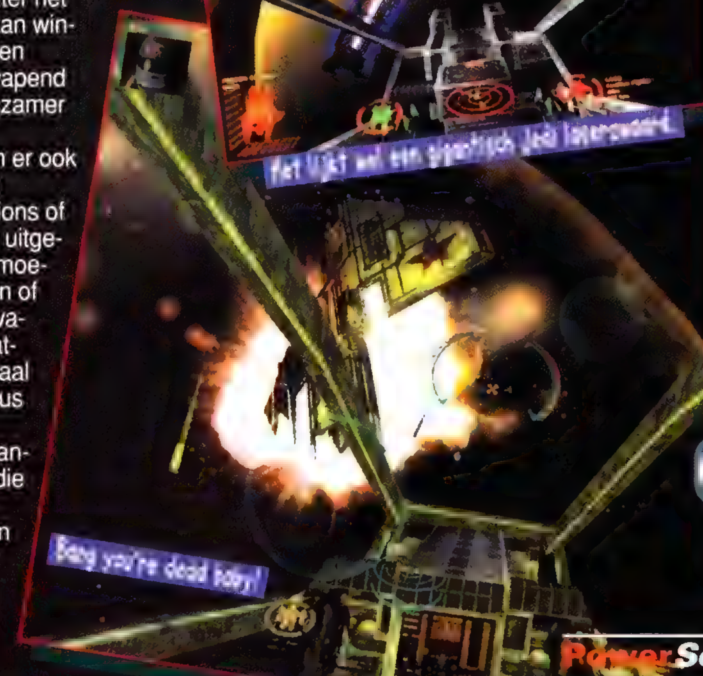

De tussenfilmpjes zijn werk van [illegible]!


Boem!

ship zit. Nee, die donkere sfeer zorgt juist voor extra spanning en vergt meer concentratie.
De donkere kant van het spel zit 'm ook in het verloop van het verhaal. Verwacht masseveldslagen, complotten, dubbelspel, spionage, het verliezen van vrienden, pijnlijke nederlagen en gruwelijke onthullingen. Starlancer doet 't zonder A-Team sfeer; ook de good guys hebben het hier zwaar te verduren. Iets dat het spel alleen maar meer diepgang en karakter geeft.

MULTI-PLAYER

Ook de multiplayer aspekten in Starlancer zijn erg leuk. Je kunt in verschillende arena's vliegen en een space-deathmatch ervaren. Bijvoorbeeld 1 tegen 1 met een vriend of stranger over het internet. Ander maps vereisen drie, vier, vijf of zes spelers. Sommige arena's hebben enorme asteroïde-velden en af en toe kun je zelfs door die asteroïden vliegen, mits die grote gaten bevatten. De asteroïden kunnen dienen als schuilplaats maar tevens als vluchtroute. Het leuke van dergelijke dogfights is dat elke speler – net als in de single player - uit een aantal verschillende schepen kan kiezen, steeds met voor- en nadelen. Dit levert heel wat leuke taktieken op, waarbij een kleine, snelle fighter het weleens kan winnen van een zwaarbewapend maar langzamer schip.
Verder zijn er ook maps met spacestations of torens die uitgeschakeld moeten worden of speciale wapens bevatten. Allemaal erg leuk dus en weer eens wat anders dan die panische rushes van Quake III: Arena.


Het lijkt wel een gigantisch [illegible]!

Bang you're dead baby!

Power RAPPORT

- \+ Oogstrelende graphics en vette aktie
- \+ Donkere, [illegible] missies
- \+ Veel verschillende spaceships
- – SideWinder zo goed als een must

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 233, 32 Mb
Fabrikant: Digital Anvil
Distributeur: Microsoft
Tel: 020-5001005

De gebroeders Roberts [illegible]

9,0

Zal de Dreamcast de belofte van de perfekte arcade conversie eindelijk waarmaken of is Crazy Taxi een game die beter in de speelhal had kunnen blijven?

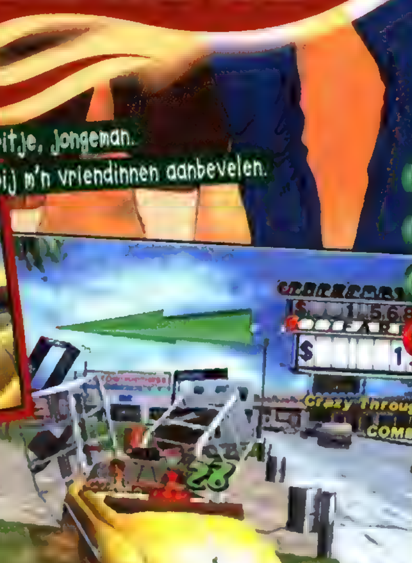




CRAZY TAXI









Die is de knopen van z'n kontzak kwijt!

Power tip

Vorige maand meldden we nog dat Atoll Soft grote problemen had met het leveren van Crazy Taxi. Op het moment dat ik dit schrijf blijken de grootste problemen voorbij en ligt het spel overal in de winkels. Oké dan, Atoll Soft!

VAN A NAAR B

Crazy Taxi heeft twee modes waarin je kunt spelen: de Arcade mode en de Original mode. Je vindt in alle twee een andere stad, maar ik moet erbij zeggen dat ze wel erg veel op elkaar lijken. Veel van de bestemmingen zijn hetzelfde, het grootste verschil zit hem erin dat het level dat je oorspronkelijk in de speelhal kunt spelen veel beter loopt op de Dreamcast. Het nieuwe level vertoont heel wat meer pop-up en zo nu en dan komt het spel praktisch tot stilstand. Vooral dat laatste is vreemd, want het lijkt niets te maken te hebben met de hoeveelheid verkeer dat op dat ogenblik op je beeldscherm te zien is. In beide modes is het dus de bedoeling om zo snel mogelijk klanten van A naar B te brengen. Voor iedere passagier krijg je een bepaalde hoeveelheid tijd erbij waarin je hem of haar naar zijn bestemming kunt brengen. Passagiers staan op je te wachten langs de kant van de weg en soms op minder voor de hand liggende plaatsen. Ze zijn makkelijk te herkennen, want ze hebben een enorm gekleurd dollarteken boven hun hoofd hangen. De verschillende kleuren geven aan of de passagier ver moet (groen) of dat hij alleen maar een klein stukje de hoek om wil (rood). Het is grappig om te zien dat sommige passagiers bij bijvoorbeeld de bushalte van kleur veranderen als ze de bus zonder te stoppen voorbij zien rijden. Nou ja, als mij dat gebeurt, verander ik meestal ook van kleur.

DE HELE TRUUK

Geld verdienen door zoveel mogelijk passagiers naar hun bestemming te brengen: dat is de hele truuk van Crazy Taxi en terwijl je dat doet moet je snel zijn, shortcuts gebruiken en zorgen dat je nooit langer dan een seconde zonder klant aan het rondrijden bent. Als je niet snel genoeg bent of je bent onhandig brokken aan het maken, dan zul je merken dat je tijd er snel op zit en is het game over voor je ass. Dankzij dit ijzersterke gameplay-principe en een aantal aardige extra's zoals de Crazy Box mode waarbij je in een aantal minigames de crazy combo's onder de knie moet zien te krijgen, verveelt Crazy Taxi niet snel, al moet ik er wel bij zeggen dat het absoluut geen kwaad had gekund als er een mogelijkheid was om je Taxi te upgraden of wanneer er een ander soort beloning voor je harde werk was geweest. Ook de Multiplayer optie blinkt uit door afwezigheid, en dat is toch echt jammer.

VERSLAVEND

Sommige gamers zullen misschien terecht concluderen dat Crazy Taxi te veel lijkt op de originele arcade versie om echt lang leuk te zijn maar ik denk dat de replay value van dit spel hem vooral zit in de lol die je hebt als je deze game speelt. De snelheid, de graphics, de geweldige soundtrack met The Offspring en Bad Religion maken dat ik iedere keer weer terugverlang naar mijn grote gele Taxi als de Dreamcast langer dan een half uur uitstaat.

Ik dacht toch echt dat de side-scrollende beat'em up uitgestorven was. Maar tot mijn verrassing komt Interplay met een gloednieuwe titel in dit klassieke genre.

GEKIDO URBAN FIGHTERS

BACK IN THE DAYS

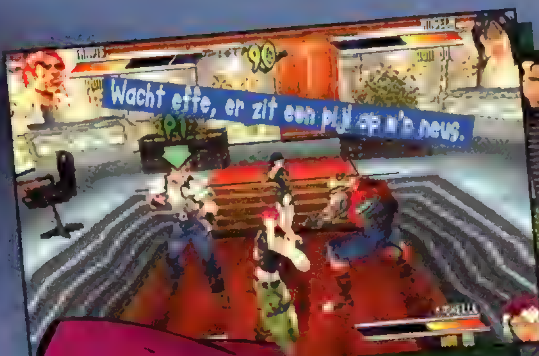
Toen ik - lang lang geleden - begon bij Power Unlimited leek de helft van de games te bestaan uit side-scrolling beat'em ups. Sommige waren wreed goed, vele hopeloos slecht maar het genre was enorm populair. Echter, na de ultieme side-scrollers Streets of Rage, Fighting Force en Double Dragon leek het genre definitief uitgemolken en geen enkel softwarehuis produceerde ooit nog zo'n side-scrollende sla 'm neer. Geen enkel softwarehuis? Nee, één moedig softwarehuis durfde het aan en kwam met een soort opgepoetste versie op de proppen die het stoffige genre weer nieuw leven in zou moeten blazen.

TOTALE CHAOS

Gekido: Urban Fighters is een beat'em up die trouw blijft aan het genre. Toch zijn er hier en daar een paar verbeteringen aangebracht en is er veel aandacht besteed aan de look van de game. Belangrijk voor de ontwikkelaars was met name dat de gamers weer eens getrakteerd zouden worden op de totale chaos die we gewend waren van dit soort games, en dat is goed gelukt want Gekido is zo verschrikkelijk chaotisch geworden dat je af en toe bij god niet meer weet waar je mee bezig bent. Dat verbaasde me nogal; ik had een aantal hele positieve geluiden over Gekido gehoord en me erg op de game verheugd. Toen ik eenmaal begon te spelen, verdween m'n enthousiasme echter als sneeuw voor de zon.
Hoe leuk het ook was om weer eens zo'n classic te spelen, dat drukke 'gebuttonslam' terwijl je met chaotische frames om je oren wordt gemept, hebben we nu wel een beetje gehad. De graphics zijn veel te druk en de gameplay vaag. Ook tegen een sterke tegenstander kun je een heel eind komen door maar vrolijk op alle knoppen van je controller te blijven rammen.

GAMEPLAY

Gekido: Urban Fighters is in een Japans animejasje gestoken en ziet er wel aardig uit. Toch blijven de graphics hopeloos achter, helemaal als je gewend bent om mooie 3D-fighters te spelen.
Waar de game in uitblinkt is de shitload aan speelmodes, vooral voor multiplayer. Naast de gebruikelijke team-battles en arena vs modes en zo, speel je Gekido natuurlijk voor de Story modes, waarin je je – eventueel samen met drie vrienden – een weg door de bekende Streets of Rage moet banen.
Een andere leuke uitbreiding is het feit dat je zo'n beetje constant allerlei leuke voorwerpen kunt oprapen en dat de meeste delen van de background interaktief zijn. Staat er ergens een auto, dan til je die toch gewoon op en smijt je 'm in je tegenstanders' smoel aan gort?
In de arena-battles verschijnen er non-stop allerlei powerups en items op de grond. Zo krijg je de beschikking over nieuwe powermoves of kun je elkaar bewerken met metalen staven.
In de hoek van het scherm zit een soort energybar met een heleboel funkties. Zo kun je zien hoeveel klappen je nog mag vangen en hoe het gesteld is met je rage-meter. Je kent het principe wel: hoe meer klappen je uitdeelt, hoe hoger je woede en dat uit zich dan weer in verschrikkelijke special moves. Als je in alle opwinding nog weet onder welke knoppencombinatie die zitten tenminste.









Power RAPPORT

- \+ Leuke multiplayer
- − Random buttonslammer
- − Totale chaos

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: Gremlin/Interplay
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

70

RADIKAL Bikers

Altijd al eens op een opgevoerde racebrommer willen stappen om door de stad te scheuren als een bezetene? Altijd al het verlangen gehad om je, slechts beschermd door een helm, in de meest gevaarlijke situaties te begeven om de strijd aan te gaan met auto's, bussen en ander wegverkeer? Altijd al een keer verzeild willen raken in de meest spectaculaire verkeersongelukken? Dan is dit je kans, want Infogrames heeft een baan voor je. En wel als pizzakoerier.

MEMORIES...

Toen ik klein was had ik de droom om later brommerkoerier te worden, want dat waren pas wrede gasten! Op opgevoerde racemonsters maakten ze de straten onveilig. Ze kenden elke Shortcut en sluiproute en hadden lak aan verkeersregels, -borden of stoplichten. Daarnaast hadden ze ook nog eens vette walkie-talkies, wat in die tijd – mobiele telefoons waren er nog niet – echt de absolute shit was. Met hun helm kunstig bovenop hun hoofd geplant en een petje achterstevoren eronder waren het de helden van de straat en ik wilde niets liever dan ook zo'n stoere gast worden. Tot die ene keer dat ik zag hoe een moedige pizzakoerier op zijn achterwiel probeerde een tram in te halen en niet had gerekend op nog een tram die van de andere kant kwam aandenderen. Hoe hard de twee trams ook rinkelden, onze held kon geen kant meer op. Met een hard knarsend geluid kwamen de twee trams tot stilstand. Waar was de koerier gebleven? Juist, de arme drommel zat tussen de twee gele gevaartes in geklemd en het was pas twee spannende uren later, dat ze hem uit zijn benarde positie wisten te bevrijden. Toen besloot ik toch maar te kiezen voor een carrière bij de PU.

GAAR

De fanatieke arcadegamer kent Radikal Bikers natuurlijk allang, want in de speelhal staat het spel al een tijdje. De kast is best leuk en er zit een grappig stuurtje op, waarmee je je pizzakoerier door een wirwar van drukke straten



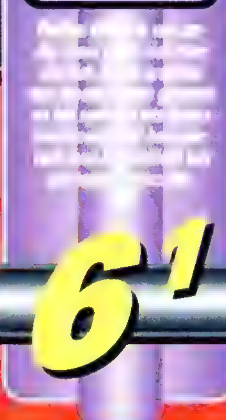
moet manoeuvreren. De PlayStation-conversie van het spel moet het zonder dat stuurtje doen, maar dat is helaas niet het grootste probleem. Dat zit hem meer in de graphics. De game ziet er namelijk bij lange na niet zo mooi uit als in de hal. Sterker nog: de graphics zijn gewoon gaar. De straten zien er rommelig uit (en dan heb ik het niet over vuilnis), de backgrounds haperen en de characters hadden wel wat duidelijker kunnen uitgewerkt worden. Jammer genoeg is ook de gameplay niet echt om over naar huis te schrijven en geeft het spel je absoluut geen brommergevoel en dat had het pizzakoerieren toch wel wat leuker gemaakt.

PIZZA?

Wat wel weer leuk is van Radikal Bikers, is dat het zich niet alleen in de straten van een aantal Amerikaanse steden afspeelt, maar dat er ook door Europese steden gescheurd moet worden. Daar eten ze immers ook pizza, toch? De eerste race vindt plaats in Rome en dat zullen we weten ook. Iedereen die wel eens in Rome is geweest, weet hoe hardcore het verkeer daar is. En hoe lelijk de graphics van Radikal Bikers ook mogen zijn, het is de makers goed gelukt om de vibe van de drukke Italiaanse hoofdstad weer te geven. Als een idioot met een deathwish race je door de straten op weg naar de finish, onderweg jagend op powerups, upgrades en geheime routes. Wat wel loos is aan de game, is het feit dat je zo'n beetje om de vijf seconden ergens tegenaan knalt, maar elke botsing op magische wijze overleeft. Zo heb ik mijn koerier tegen bakstenen muren laten crashen, is hij overreden door stadsbussen en flikkerde hij van enorme hoogte naar beneden en dat allemaal zonder er één krasje aan over te houden. Beeeetje onwaarschijnlijk, maar ja.

Power RAPPORT

+ Koeriers zijn stoer
+ Pizza's rondrijden in Rome
– Slecht brommergevoel



STAR WARS
FORCE COMMANDER

Iedere Star Wars game is er eentje om naar uit te kijken. Helaas laat Lucas Arts nog wel eens wat steekjes vallen. Hoe staat het met het langverwachte Force Commander?

NATTE DROOM

Toen het spel Star Wars Force Commander al weer een tijdje geleden werd aangekondigd, was het de natte droom van de real-time strategy fanaat. Command & Conquer op zijn Star Wars, kon het vetter? Hoe leuk zou het wel niet zijn om zelf X-Wing's te bouwen? Of de Empire te spelen en met AT-AT's de Rebels te verpulveren? Op papier ziet Star Wars Force Commander er nog steeds (geweldig) uit. En om weer helemaal in de Star Wars sfeer te komen, heeft FC (Force Commander) een van de heftigste introfilmpjes sinds tijden. Je krijgt een geweldig spectaculair gevecht te zien tussen de Rebels en de Empire-troepen. De AT-AT's stelen hier echt de show! Explosies, inslagen, luchtaanvallen en in het rondslingerende soldaten en dit alles ondersteund door de pompende en herkenbare Star Wars sound. Als dit een voorbode is voor wat komen gaat, belooft deze game heel wat, dacht ik handenwrijvend.

ZWAAR GEFRUSTEERD

Maar mijn hoop werd al snel genadeloos in de kiem gesmoord. Wat een ronduit naadje camerabesturing heeft dit spel! Ik hoor je denken 'So What?' Welnu, FC staat of valt met de camerabesturing. Deze is zo raar afgesteld dat je er kotsmisselijk en zwaar gefrustreerd van raakt. Je kunt net als in Myth en Shogun overal omheen draaien, naar voren, naar achter, omhoog en omlaag, dit alles ter bevordering van het besturen van je manschappen tijdens de gevechten. In FC gaat dit echter zo snel en onoverzichtelijk dat je echt engelengeduld moet hebben. Er zijn zestien aparte toetsen op je keyboard voor de camera, maar je kunt ook hetzelfde met de muis bereiken (bijna onmogelijk, maar het schijnt te kunnen). Ook kun je gigantisch in- en uitzoomen. Dit alles om de speler meer in de gevechten te betrekken. Het resultaat is soms leuk, maar vaker enorm onhandig. Je weet niet meer wat voor en achter is, hebt totaal geen overzicht en je camera vliegt als een komeet van links naar rechts.

KICK

Waarom de game zonodig van 2D over moest stappen op 3D is mij ook een raadsel. Was FC lekker 2D gebleven, dan hadden we een jaar geleden kunnen gaan gamen. Nu ziet het er aardig uit, maar toch ook een beetje gedateerd. Flets, weinig detail en met name de texturen van de terreinen zijn erg ongeïnspireerd. Bij je door deze grafische teleurstelling heen en blijf je oefenen, oefenen en nog eens oefenen om de controles door te krijgen, dan beleef je best wel wat fun. Het besturen van AT-AT's en Stormtroopers geeft een reusachtige kick en het spel biedt behoorlijk wat uitdaging. Helaas is de euforie dan al lang getemperd door voorgaande kritiekpunten. De 'Force' is helaas niet overtuigend aanwezig in deze game.

Een T-Wing scout de omgeving.

Een gebouw wordt in de nacht. Lekker dan!

Kewl screenshot voor SW fans. Is het geen plaatje?

Tja, ik denk dat ie rond is.

Lekker op zoek naar een warm hol.

POWER RAPPORT

+ Star Wars
+ Uitdagende skirmish mode
– Frustrerende camera controles
– Gedateerde graphics

PC CDROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Syteemeisen: Pentium 266, 32 Mb
Fabrikant: Lucas Arts
Distributeur: Centresoft
Tel: 035-5394000

[illegible]

6⁵

INVICTUS SHADOW OF OLYMPUS



Best een geinige game

Het verhaal achter deze RPG in Griekse sferen gaat over een conflict tussen Poseidon (God van de Zee) en Athena (Godin van Kunst & Wetenschap en lievelingsdochter van oppergod Zeus). Poseidon wil de mensheid straffen voor hun hoogmoedig gedrag en belaagt hen met allerlei natuurrampen en andere nare zaken. Athena is van mening dat de mensen niet zo slecht zijn als Poseidon beweert en vindt dat ze nog een kans moeten krijgen. Athena wedt dat de mens voldoende kracht en doorzettingsvermogen bezit om een lange reis vol gevaren en ontberingen te kunnen doorstaan. Lukt dat, dan laat Poseidon de mensheid met rust.
Je raadt het al: de speler moet met een reisgezelschap op pad en zorgen dat Athena de weddenschap wint.
Het spel zit vol herkenbare Griekse fabelstuff zoals tegenstanders als Gorgons, de Centaur (half mens, half paard), Amazones en Cyclops (eenogige reuzen). Daarnaast moet je ook items verzamelen die allemaal bekend zijn uit de Griekse mythen en sagen.
Je reisgezelschap varieert en kan helden en halfgoden bevatten zoals Hercules, Icarus en Elektra maar bijvoorbeeld ook een door jouw getemde beer of voormalige vijanden.
De besturing van je gezelschap gaat vrij soepel, zeker omdat je de kaart kan draaien. Ook kun je in- en uit zoomen en de camera naar beneden en naar boven bewegen. Helaas wordt het soms een onoverzichtelijk hak en prak zooitje als er teveel bad guys om je staan te dringen. Ook de maps en de gebouwen hadden wel wat fraaier uitgewerkt mogen zijn. Daarentegen is de voice-acting van de verschillende helden, alsmede de filmpjes waarin het gekonkel tussen de Goden wordt belicht, goed en leuk gedaan.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Prijs: ca. ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
[illegible]: [illegible]/ Interplay • Distributeur: [illegible]
Tel: 040-2303555

7⁹

Het vechten is soms onoverzichtelijk en vaak hetzelfde maar smul [illegible] de Griekse fabels en vertellingen dan is Shadows Of Olympus best de moeite waard. • JAN

Jackie Chan's Stuntmaster



'Stuntelig' spelletje

Nee, er is hier geen sprake van een drukfout. Oplettende PU-lezers zullen inderdaad opmerken dat wij dit spel allang besproken hebben. In de PU van oktober 1998 om precies te zijn. Echter, toen Kees destijds het spel tot het dieptepunt van Chan´s carrière bombardeerde (cijfer 6,4), waren de makers blijkbaar zo geschokt dat ze besloten het spel nog maar even niet uit te brengen.
Nu, na anderhalf jaar zwoegen en zweten gaat Midway in de rebound en was ik natuurlijk erg benieuwd of het spel nu wél de naam van ´s werelds meest bekende martial artist waardig is.
Wie ooit een film van Jackie Chan gezien heeft, zal zijn opvallende vechtstijl niet ontgaan zijn. De Kung Fu-master heeft niet alleen de meest vette moves in huis, maar gebruikt ook regelmatig rondslingerend huis-, tuin- en keukenmateriaal om zijn tegenstanders om zeep te helpen. Daarbij doet hij altijd zelf de stunts, met als gevolg dat hij nog wel eens met een gescheurd enkelbandje en wat pijnstillers over de set hinkelt.
Maar genoeg over zijn filmcarrière, want hoe zit het nou met dat virtuele debuut? Alhoewel Jackie er van Midway wel een aantal nieuwe moves bij gekregen heeft, blijft de keuze te beperkt. Hij kan bijvoorbeeld tijdens een sprong maar één soort trap uitvoeren en al helemaal geen knietje of klap.
Daarbij bestaat een groot gedeelte van Stuntmaster uit het (wat de makers stunts noemen!?) springen van en naar platformen. Heel irritant, want zodra je een keer een cruciale sprong mist, moet het level zich weer helemaal herladen. En dat terwijl het toch de bedoeling moet zijn zoveel mogelijk ass te kicken. Zullen we het in 2002 nog eens proberen?

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Midway • Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6258728

6⁹

Wie de films van Chan [illegible], zal net als ik hoge verwachtingen [illegible] gehad. Helaas blijkt dit spel de [illegible] stunt van Jackie tot nog toe. • NIELS

F1 Racing Championship

Iedereen die de PU regelmatig leest, weet dat ik nogal wat moeite heb met F1 racegames op de Game Boy. Het schermpje is te klein voor de aktie, de wagens gaan te hard om te kunnen controleren, de circuits zijn niet echt, enzovoort.
Nu, Ubi Soft heeft deze problemen knap weten te omzeilen met F1 Racing Championship. De game ziet er niet alleen ongelooflijk mooi uit (vet intro!), hij speelt ook nog eens lekker. En dat is in mijn opinie een klein wondertje.
F1 RC maakt gebruik van de '99 licentie en bevat dus alle coureurs van het vorige seizoen. Als ik me niet vergis zijn de circuits redelijk natuurgetrouw; helemaal zeker ben ik echter niet van mijn zaak want alle herkenningspunten langs de baan zijn vanwege de geringe geheugencapaciteit van de GBC weggelaten. Daar krijg je dan wel weer zeer gedetailleerde wagens voor terug. Ook kun je voor het eerst (zover ik weet) vanuit de cockpit racen en dat geeft duidelijk een realistischer gevoel.



Pole position op de GBC

Je kunt het Grand Prix seizoen in de Arcade- of de Simulatie mode afwerken. In dat laatste geval vormt de juiste instelling van de wagen de sleutel tot succes.
Oké, het is nog steeds geen Grand Prix 2 van Geoff Crammond, maar de verschillende instellingen die je aan de wagen kunt maken (banden, versnelling, vleugels, brandstof en vering) hebben wel degelijk een uitwerking op je rijstijl. Mooi is ook de pitstop, die je zelf in de race kunt plaatsen.
Dit en de redelijk soepel verlopende besturing (het is nog steeds flink doorbijten en oefenen) maken van F1 Racing Championship de eerste echt geslaagde F1 racegame op de Game Boy.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Ubi Soft • Distributeur: [illegible]
Tel: 035-5280007

9⁰

Een goede besturing, [illegible], leuke extra features en een '99 [illegible]. F1 Racing Championship heeft de [illegible] GBC-race [illegible] ingenomen. • [illegible]

ProfCheck

Ronaldo heeft zijn eigen voetbalgame: Ronaldo's V-Football, en dat betekent een profcheck aan je broek. Daar waar tientallen andere internationale magazines achter het net visten, slaagden Jan en J.J. erin om Ronaldo voor een exclusief interview te strikken.

"Nederland wint het EK!"

Ron

CANNES

Plaats van handeling is Cannes. 'Cannes' zullen jullie denken, Ronaldo voetbalt toch bij Inter Milaan en niet bij de plaatselijk degradant FC Cannes? Nee, maar in Cannes vindt jaarlijks het grote multimedia-event genaamd de Millia plaats en Infogrames leek het leuk om de game van Ronaldo daar te lanceren.

Dus togen we met z'n tweeën naar Cannes. Deze Zuid-Franse badplaats is nu niet bepaald een vervelende plek om te vertoeven. De zon schijnt er bijna altijd, het stikt er van de dure auto's en de ene babe is nog lekkerder dan de andere.

Niet dat wij ons enige illusie maakten twee van die babe's naar onze hotelkamer mee te kunnen nemen. Ons PU-salaris is bij lange na niet toereikend om aan alle wensen van deze dames te voldoen. En op een gratis abonnement van de PU, een potje Unreal Tournement of een stapeltje Pokémon kaarten zitten ze niet te wachten.

Dus concentreerden wij ons volledig op onze taak: Ronaldo het hemd van zijn lijf vragen.



En toen mocht Ronaldo met onze J.J. op de foto.

WORSTELPARTIJ

Op de eerste dag van ons bezoek gaf Ronaldo een persconferentie over het spel. Wij hoefden daar niet persé bij te zijn, we hadden immers de volgende dag een zeer exclusieve afspraak met de superster, maar we wilden de massahysterie rond deze Samba voetballer wel eens van dichtbij meemaken.

En dat hebben we geweten. Met een ware doodsverachting stortten een dikke 250 journalisten zich op de arme Ronaldo. Dat er geen doden bij deze worstelpartij zijn gevallen, verbaast ons nog steeds. Wat een stel debielen zeg. En dat allemaal voor twee à drie wat plichtmatig uitgesproken quotes, die we thuis ook wel hadden kunnen verzinnen. En die arme stakkers van de Gazetto de la Sport moesten met deze tien zinnen zes dikke krantenpagina's vullen. De Braziliaan is immers hot in Italië en elke scheet die hij laat wordt breed uitgemeten.

Die gast wordt dus echt geleefd.



"Ik vind de FIFA-reeks erg goed, maar ik mis daarin wel het fun-gehalte."

Ronaldo leek niet echt gelukkig, een beetje sip staarde de ex-aanvaller van PSV voor zich uit.

WHIPLASH

Hoe hot Ronaldo is, bleek nog eens op de afterparty die in een peperduur hotel op de boulevard plaatsvond. Er waren veel te veel mensen aanwezig en voor de deur stond nog eens een flinke kudde smachtende dames.

Het was de bedoeling dat Ronaldo op de party een potje voetbal zou gaan spelen tegen de Franse programmeurs van het spel. Maar door de opdringerige meute in de balzaal werd dit festijn al na een paar minuten afgebroken. Ronaldo dreigde gewoon verpletterd te worden en de body-guards (type diknek met slecht humeur) werden steeds zenuwachtiger.



J.J. moest dit aan den lijve ondervinden toen hij het waagde om een foto van Ronaldo te maken. Een flinke klap in zijn nek was zijn beloning. J.J.

werd daarmee de eerste Nederlander die een Whiplash buiten de auto opliep.
Snel verdwenen we daarom maar weer uit het hotel, morgen konden we hem tenminste alleen spreken.

AARDIG OPTREKJE

De meeting met Ronaldo vond plaats in een ander luxe-hotel op de boulevard en wel in de allergrootste suite van dit optrekje. Van de dagprijs van deze gigantische kamer met uitzicht op de Cote D'Azur kan een gemiddelde PU-lezer een maand breeduit op vakantie.
Ronaldo was voor de gelegenheid gekleed in een flitsend Armani-pak en een peperdure Rayban zonnebril, wat enigszins afstak tegen de spijkerbroeken en T-shirts van ondergetekenden. Ronaldo leek niet echt gelukkig, een beetje sip staarde de ex-aanvaller van PSV voor zich uit. Het sterrendom beviel hem duidelijk niet. Ook tijdens dit interview weken de twee managers en de bodyguards niet van zijn zijde. Hij mocht niet bepalen wat hij wilde doen en hoe hij iets wilde doen. Alle vragen moesten in het Engels gesteld worden, zodat de managers in konden grijpen als de vraag hen niet beviel. Helaas hadden de heren niet gerekend op onze stijfkoppigheid en dus lulden we gewoon Nederlands tegen Ronaldo. Bij elke Nederlandse vraag die we stelden werd Ronaldo vrolijker en groeide de paniek bij de managers. Wij vinden echter dat de PU-lezers recht hebben op de echte mening van Ronaldo en niet op slappe voorgebakken PR-statements.

UITSTEKENDE GAMER

Van alle celebs die de PU door de jaren heen geïnterviewd heeft, is Ronaldo met afstand de beste gamer. Gemiddeld brengt de Braziliaan een paar uur per dag achter de PlayStation of de PC door.
"Ik vind gamen verreweg de leukste vrijetijdsbesteding. Elke dag zet ik de PlayStation wel even aan. Als we Europa in moeten voor de Championsleague of met Brazilië interlandverplichtingen hebben, dan gaat de console ook zeker mee."
Ronaldo's favoriete games zijn, hoe kan het ook anders, voetbalgames. "Ik speel meestal voetbalgames, zoals bijvoorbeeld de FIFA-reeks en de ISS-reeks. Daarnaast vind ik basketbalgames erg cool en een potje Quaken gaat er op zijn tijd ook wel in."
Als Ronaldo speelt, dan doet hij dit in 90% van de gevallen op de PSX. "Gewoon omdat het de beste machine is met de beste games. Je stopt het spel erin en je gaat spelen. Op de PC loop ik vaak uren te etteren voordat een spel het goed doet. Het handige van de PSX is ook dat je hem gemakkelijk mee kunt nemen. Ik heb weliswaar ook altijd een laptop bij me, maar die gebruik ik vooral om te e-mailen, want dat is mijn andere grote hobby: mailen met mijn vrienden uit Brazilië en spelers als Roberto Carlos of Boudewijn Zenden."

GOEDE KEUS

Infogrames lijkt dus een goede keus te hebben gemaakt met Ronaldo.
De Braziliaan kon als hardcore gamer uitstekende adviezen aan de programmeurs geven.
"Ik vind de FIFA-reeks erg goed, maar ik mis daarin wel het fun-gehalte. Ik heb me altijd voorgenomen dat als een voetbalgame mijn naam zou gaan dragen, dat het een spel moest zijn dat de gamer erg veel fun zou bieden. En dat betekent voor mij veel vette schijnbewegingen, spectaculaire bycicle-kicks en een zware sambabeat op de achtergrond."
Ronaldo is erg tevreden met het resultaat. "Voetbal is in dit spel duidelijk meer dan een [illegible] geworden. Het is gewoon erg leuk om te doen. Lekker pingelen, een tweetjes uitvoeren en hard op snel poeieren. Was het in 't echt ook maar zo..."
Tijdens een potje voetballen tegen een Franse footie-kampioen liet Ronaldo zien wat hij bedoelde. Bij tijd en wijlen dolde de Braziliaan het tien jaar oude kereltje flink. Je kon zien dat hij vaak speelt. Razendsnel bewogen zijn vingers over de controller heen. En dat hebben we wel eens anders gezien tijdens profchecks. Bij sommige van Ronaldo's collega's waren we al blij als ze wisten hoe ze de controller in hun handen moesten houden.
Uiteindelijk won het kleine mannetje wel met 3-2 en zoals het hoort was Ronaldo daar zo ziek als een hond van. Met een depri-grijns op zijn gezicht meldde hij ons dat hij maar weer eens even gingen oefenen op zijn kamer en verliet de suite. Om twee seconden later zijn kale hoofd weer door de deuropening te steken: "En Nederland wint het EK".

Een tripje naar Cannes, tja iemand moet het doen hè.

Elke scheet die Ronaldo laat, wordt breed uitgemeten.

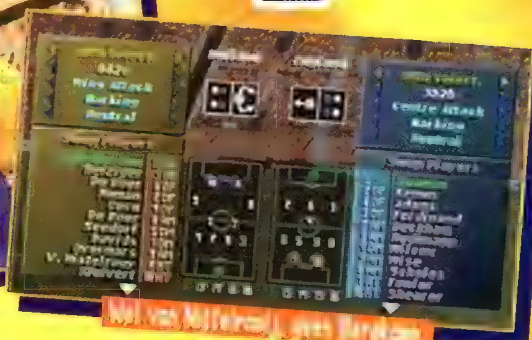
Met het geld dat één nacht in Ronaldo's suite kost, kun je een maand op vakantie.

naldo





Ron
V-FOOT



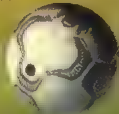
De nieuwe footie waarin de heer Ronaldo Luis Nazario de Lima en het Braziliaanse team een hoofdrol opeisen, is inmiddels zo goed als klaar. Hoogste tijd voor een definitief oordeel.

SURE SHOT

In de wondere wereld der soccergames, waarin fabrikanten elkaar met regelmaat van de klok in de haren vliegen om officiële licenties, heeft Infogrames een tijdje geleden een flinke slag weten te slaan door de naam van 's werelds bekendste voetballer vast te leggen. Mocht je je dus afvragen waarom Ronaldo in veel andere footies schittert door afwezigheid, dan begrijp je nu dus hoe dat komt.
Anyway, van Infogrames weten we inmiddels dat ze in vele uiteenlopende genres hun mannetje staan, maar van het voetbalspelletje hadden ze tot voor deze game nog weinig kaas gegeten. Laten we maar eens kijken of dat nu met Ronaldo V-Football wel het geval is. Aan de titel zal het in ieder geval niet liggen, da's zonder enige twijfel een sure shot.

GEEN MAKKIE

De game biedt aardig wat speelopties om je mee te vermaken; zo zijn daar de welbekende Exhibition mode, Arcade Cup en de Tournament mode (waarin je aan verschillende toernooien kunt deelnemen, zoals de Continental-, de Intercontinental- en de Supreme Cup) en zijn er ook speciale modes in het leven geroepen, zoals de Endurance mode (te vergelijken met Death Matches in beat'em ups) en de V-Football Cup (een soort WK).
Dat is nogal wat maar eigenlijk alleen de Endurance Mode vraagt enige nadere uitleg. Hierin is het namelijk zaak om in een vijftal ronden tegen een aantal landenteams te spelen (per ronde kom je steeds uit tegen een achttal teams), waarbij je in het begin te maken krijgt met de wat zwakkere broeders.
Kom je de eerste ronde zonder kleerscheuren door, dan ga je door naar de volgende ronde, waar je weer wat zwaardere tegenstanders op je pad tegenkomt. Zo gaat dat maar door en door, tot je uiteindelijk tegen de allergrootsten der aarde komt te staan.



SPIEKEN

Met meer dan zestig landen en een stuk of twintig bonusteams die na winst van de toernooien vrijkomen, kun je in ieder geval een aardige tijd vooruit. Dan moeten de speelbaarheid, graphics en het geluid natuurlijk wel dik in orde zijn, want als dat (of een deel daarvan) aan een game ontbreekt, dan pleur je 'm natuurlijk binnen de kortste keren bij het oud vuil.
Nou, gelukkig hoef je je daar bij deze footie niet al te veel zorgen over te maken. Power And Magic Development hebben echt hun best gedaan om V-Football zo speelbaar mogelijk te maken. Toch kon ik me wat de gameplay betreft niet aan de indruk onttrekken dat men wel flink heeft zitten spieken bij een game als ISS Pro Evolution. De bediening, evenals de aanvals- en verdedigingsstrategieën komen geheel overeen met die van Konami's paradepaardje. Is natuurlijk niet erg, want jullie weten hoe ik over die soccergame denk.



GEEN PIERRE?

In grafisch opzicht ben ik niks baanbrekends tegengekomen, iets wat je stiekem toch wel een beetje hoopt wanneer een nieuwe ontwikkelaar met hun interpretatie van het voetbalspelletje op de proppen komt.
De spelers ogen goed, al vind ik ze wel een beetje te opgeblazen en aan de grove kant, en zijn sommige lichaamsdelen niet altijd even netjes aan elkaar 'vastgeplakt'. De koppies zijn leuk om te zien, en bij tijd en wijlen ook wel herkenbaar, maar wat ik jammer vind, is dat elke selektie maar uit een man of zestien













aldo BALL



bestaat. Zo zien we bij Nederland geen Pierre of Dennis en missen we ook bij andere teams een aantal belangrijke namen.
Over het geluid hoor je me niet klagen, alhoewel, het Nederlands commentaar (wederom verzorgd door: jawel, een Belg, no offence though!) is niet altijd even plezierig om naar te luisteren. Ik kies dan ook altijd voor de Engelse commentator. Verder klinkt het geluid dat de bal (de officiële van Nike) voortbrengt na een schot, natuurgetrouw en het publiek is ook in positieve zin luid en duidelijk hoorbaar.

SIMPEL EN LASTIG

Kom ik terecht bij de speelbaarheid. De bediening is zoals gezegd simpel, waarbij ik soms wel wat probleempjes had met de timing van mijn slidings. Op de een of andere manier worden tackles nogal aan de late kant ingezet, en meer van dat soort ongein. Gelukkig raakte ik er na een kwartiertje gewend aan, en bleek het allemaal toch wel mee te vallen.
Een ander ding: waar ik in ISS Pro Evolution zo blij mee was, was de mogelijkheid om de speelsnelheid te vertragen wanneer je het allemaal iets te snel vindt gaan. Op deze manier creëer je een wat meer natuurgetrouw spelbeeld. Helaas zit deze optie niet in deze game. Da's best lastig, want de snelheid waarmee je in V-Football de bal van punt A naar punt B brengt, verloopt vaak dermate rap, dat het soms nauwelijks nog bij te houden is.
Het is zelfs zo dat je met een aardig sprintje in luttele seconden van de middenstip in het vijandelijke doelgebied kunt komen. Met een goede A.I. zou dat echter geen probleem mogen vormen, want de bomen van verdedigers zouden je daar dan in no-time weer uittrappen. Alleen, soms kwam ik toch echt té gemakkelijk in het doelgebied van de tegenstander, en dat kan toch niet de bedoeling zijn?

BIJSCHAVEN

Wellicht is dat een punt waar ze nog mee zitten te klooien, daar bij PAM. Ik hoop wel voor ze dat ze op sommige vlakken de A.I. nog wat opvijzelen en niet alleen van de tegenstanders, maar ook van de medespelers.
Ik eis gewoon van de mannetjes om me heen dat ze zo nu en dan een gaatje voor me trekken, of mij via de zijlijn overvleugelen, zodat ik ze een mooie steekpass kan geven en dat heb ik hier niet echt vaak gezien.
Ook het targeting systeem bij de schoten op het doel mag wat verbeterd worden, want de bal kwam naar mijn mening iets te vaak in de handen van de keeper terecht.
Als ze deze kleine gebreken nog weten bij te schaven, dan kan Ronaldo V-Football nog een hele gezellige titel worden. Wie weet dat deze serie (want dat willen ze bij Infogrames er natuurlijk van maken) dan net zo succesvol kan worden als dat bij EA Sports en Konami het geval is.

Power RAPPORT

- Oogt wat ongepolijst

PLAYSTATION
Prijs: ca. ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2303555

8,0



MOTOCROSS MADNESS 2



Het vervolg op misschien wel de leukste motorcrossgame aller tijden laat, na de PSX, nu ook je PC brullen en ronken van plezier.

MORE MADNESS

Degene die houden van serieuze, motorracegames zijn bij MM2 (Motocross Madness 2) aan het verkeerde adres. Die kunnen zich laven aan het uitstekende Superbike 2000. MM2 staat daarentegen voor uren scheuren, slippen, jumpen en stunten waarbij je in zes spelonderdelen de wetten van de zwaartekracht niet te nauw moet nemen.
Vier onderdelen kennen we nog uit het origineel: Baja, Supercross, Nationals en Stunt Quarry. Bij Baja race je in diverse ruige gebieden van het ene naar het andere poortje. Supercross laat je indoor in verschillende stadions racen met veel jumps en lastige bochten. Stunt Quarry vindt outdoor plaats met als opdracht zestien verschillende absurde en halsbrekende stunts uithalen voor punten. Hierbij vlieg je echt door het beeld en kun je ongenadig hard op je plaat gaan! Nationals tot slot is de outdoor variant van Supercross, alleen met langere tracks.
Nieuw zijn Enduro en Pro-circuit. In Enduro is het racen geblazen in uitdagende, drukke omgevingen waarbij zowel de vegetatie (bomen, struiken) als andere objekten nadrukkelijker aanwezig zijn. Daar kun je bijvoorbeeld door een jungle of een woonwagenpark racen, of moet je opeens een langsrijdende truck ontwijken. Pro-circuit is voor de echte die-hards waarbij je je als rookie op kunt werken in de wereld van de Supercoss. Compleet met wedstrijdpunten, sponsorgeld, rekeningen en de aanschaf van nieuwe onderdelen.



Daar ga ik een kadootje voor m'n oma kopen.

GRAPHICS MADNESS

De graphics zijn er behoorlijk op vooruit gegaan. De verschillende terreinen zijn prachtig vormgegeven, een stuk gedetailleerder geworden en kennen veel meer objekten dan de vrij kale levels van het origineel. Bomen, planten struiken, maar ook gebouwen, schuren, hooistapels, wegwerkers en ander verkeer zijn van de partij in dit deel. Sowieso zijn de omgevingen, met name in Baja en Stunt Quarry, enorm groot. Als je een flinke jump maakt, kun je van het gigantische terrein genieten dat in de verte een beetje mistig is, maar wel in al zijn volle 3D glorie de weidse terreinen van Delta Force naar de kroon steekt. Ook de bikers en de bikes zijn opgebouwd uit veel meer polygonen, waardoor ze er fantastisch uitzien.
Het belangrijkste is echter dat de framerate nergens echt inkakt en dus het gevoel van snelheid behouden blijft, ook als je met meerdere motorracers tegelijk aan het scheuren bent.

GAMEPLAY MADNESS

Zoals gezegd moet je MM2 niet al te serieus nemen. Met name de stunts zijn echt over de top waarbij je soms tientallen seconden lang door de lucht zweeft. Daarbij is Baja ook erg lollig omdat je zelf de snelste route naar het poortje kan bepalen. De andere onderdelen zijn een stuk pittiger en vereisen meer oefening.
Leuke bijkomstigheid is dat je de biker en de bike helemaal zelf kunt ontwerpen. Kleuren, logo's, reclames… wat je maar wilt. De meer ervaren bikers hebben ook de mogelijkheid, met behulp van het bijstellen van vering en chassis, de motor 'fine te tunen'. Zo biedt MM2 voor ieder wat wils maar met name heel veel racefun!



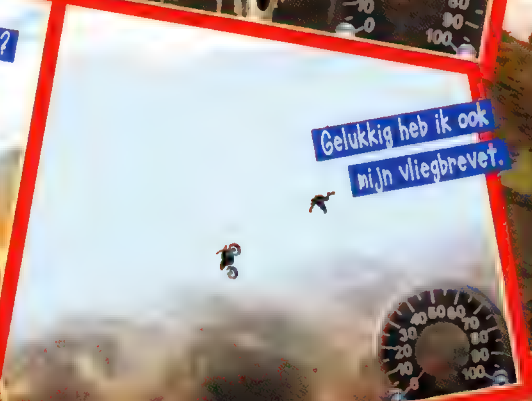
Waar is de receptie?



Red Bull geeft je vleugels.



Gezellig hè?



Gelukkig heb ik ook mijn vliegbrevet.



Lastig rijden met aambeien.

Power RAPPORT

- + Stunten en jumpen tot in het absurde
- + Retestrakke graphics
- + Career mode
- + Finetuning

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 233, 32Mb
Fabrikant: Rainbow Studios/ Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel: 020-5001005

Fun, fun en [illegible] eens fun, daar draait het om in deze [illegible], uitdagende, uitgebreide en [illegible] Motocross Madness 2. Met [illegible] dit [illegible] te maken, met [illegible] gameplay [illegible]
MV

8,8

We kennen BattleTanx natuurlijk al lang van de Nintendo, maar 3DO vond het blijkbaar tijd dat ook PlayStationbezitters een ritje konden maken in een van hun digitale tanks. Vandaar dat er hard werd gesleuteld aan een PSX-versie.

BATTLE TANX
GLOBAL ASSAULT

ZO ZIT DAT

PlayStationbezitters zijn misschien onbekend met het hele BattleTanx gebeuren, dus even een kleine uitleg: De BT-reeks speelt zich af in een soort futuristische oorlogstijd en om een of andere reden rijdt iedereen, maar dan ook echt iedereen rond in tanks. Blijkbaar kennen ze in de near-future geen anti-tank wapens of preciziebombardementen, maar een kniesoor die daarop let. Jij en je vrouw hebben net een kind gekregen en toen de beschuit met muisjes op waren bleek de kleine rakker in het bezit te zijn van The Edge. Nee, da's niet de gitarist van U2, maar een soort paranormale gave die hem telepatische kracht geeft en waardoor hij natuurlijk onmiddellijk hoog op de kidnaplijst van de plaatselijke bad guys staat. En vooral op die van de plaatselijke bad girl, die ook over The Edge beschikt. Je weet hoe dat gaat. Voor je het weet staat er een klein leger in – je raadt het al – tanks voor de deur om je zoontje van je af te pakken. Dat gaat natuurlijk zomaar niet, dus spring je in je – jaja – tank en je verdedigt je familie met hand en tand.

POORTJE

Het overzetten van een game van het ene systeem naar het andere kan natuurlijk op verschillende manieren. Zo kun je gebruikmaken van de mogelijkheden die het nieuwe systeem je biedt. Toch lijken ze bij 3DO niet echt heel erg bezig geweest met de vraag wat er allemaal te verbeteren zou zijn aan een PlayStation-versie van BattleTanx. Ook al beweert het softwarehuis een uitgelezen team programmeurs op de klus te hebben gezet, de game lijkt niet meer dan een eenvoudige poort, wat min of meer inhoudt dat er alleen is gezorgd het spel draaiend te krijgen op de PlayStation en niet echt is gekeken naar eventuele nieuwe mogelijkheden die het systeem biedt.

PRECIES?

Naja, precies hetzelfde is het spel nou ook weer niet. Die extra schijfruimte is gevuld met nieuwe en grotere levels. Leuk natuurlijk als de ontwerpers ook daadwerkelijk terug naar de schetstafel waren gegaan. In plaats daarvan zijn er gewoon meer levels in dezelfde oude stijl. Wat hebben we daar nou weer aan? En o ja: je wagenpark is uitgebreid met een drietal tanks: de M-80 bom-tank, die na een simpele druk op de knop zo'n beetje alles in de omgeving aan gort knalt, de Bulldog Mortier Tank, een zware jongen die gespecialiseerd is in het afschieten van mortiergranaten en last but not least de Shredder Gattling Tank, die zoals de naam al verklapt eigenlijk gewoon een enorm machinegeweer op rupsbanden is, waarmee je alles in notime kan doorzeven met een bijna oneindige lading kogels. Dat met die tanks werkt trouwens best leuk. Je verdient tijdens het spelen tankbucks waarmee je grotere en vettere tanks kan aanschaffen. Tijdens het spelen kan je ook gewoon van tank wisselen, wat wel handig is als je de firepower van een zware joekelaar wil afwisselen met de snelheid van zo'n lichte jongen.

TWIJFELS

Zoals ik al eerder zei ben ik niet echt zo te spreken over de poort naar de PSX. De graphics zijn er zeker niet op vooruitgegaan en er zijn zeker wel mooiere games te vinden. Aan het geluid hadden ze ook wel even mogen sleutelen, aangezien er toch nog genoeg ruimte op dat schijfje zit voor een lekkere soundtrack en ook is de framerate niet echt om over naar huis te schrijven.
Al met al moet ik zeggen dat ik zo mijn twijfels over deze game heb.

Power RAPPORT

- \+ Tanks maken alles stuk
- − Dom verhaal
- − Achteruitgang na N64
- − Zwakke poort

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: 3DO
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

BattleTanx is op zich een leuke game, maar deze PlayStation-poort is wat mij betreft niet helemaal 100% geslaagd. Het blijft leuk om over allerlei dingen heen te rijden in een enorme tank, maar er had wel het een en ander verbeterd kunnen worden.
OW

6²

GUNSHIP

De heli-sim Gunship mag het de komende maanden gaan opnemen tegen concurrenten als KA-52 team Alligator en Comanche Hokum. Een meer dan interessante strijd naar wij dachten.

SIMS SUCKEN?

De concurrentie is momenteel moordend in heli-land. Want zowel KA-52 Team Alligator (8,4 PU 4) als het binnenkort verschijnende Comanche Hokum, zijn nou niet bepaald de eerste de beste sims. Beide games koppelen knisper strakke graphics aan zeer overtuigende akbe. En daar moet het arme Gunship het tegen opnemen.
Nu, na een paar dagen testen kan ik je vertellen dat we geen medelijden met developer Microprose hoeven te hebben. Gunship kan de concurrentie met gemak aan. Sterker nog, het spel verslaat KA-52 zelfs nipt. Sterkste troef is naar mijn mening het concept achter de game. Het gaat momenteel erg slecht met de helisims. De verkopen vallen tegen. Volgens Microprose komt dat doordat de sims óf te realistisch zijn en dus alleen door een klein groepje hardcore fanaten gedigt worden óf juist te veel arcade-aktie bieden en dus slechts bij een kleine groep hardcore arcade-fans in de smaak valt.
Gunship is daardoor bewust een mix tussen realisme en arcade geworden. Niet te moeilijk en niet te makkelijk dus. En ik moet zeggen, die mix is me uitstekend bevallen.

SIM-ARCADE MIX

Dat Gunship geen super realistische sim is, merk je bijvoorbeeld aan het feit dat de heli meteen opstijgt als je een missie start, dat je de besturing binnen twee minuten onder controle hebt (mede dankzij een korte, maar zeer krachtige trainingsmode) en dat het redelijk eenvoudig is om een tegenstander hetzij in de lucht, hetzij op de grond te raken.
Dat Gunship geen arcade-game is, merk je aan de redelijk overtuigende AI van de vijand, die je zeker in de lastigere missies stevig weerwerk biedt, het realistische uiterlijk van de heli's, grondtroepen en de omgeving én de pittige besturing van de heli. Dit laatste punt lijkt in tegenspraak met mijn eerdere opmerking dat de besturing juist simpel was. Ik wil hier echter alleen maar mee zeggen dat je de heli snel kunt vliegen, maar dat je zeker niet 100 % op het knallen gericht kunt zijn. Je moet echt moeite doen om de heli precies de juiste aanvliegroute te laten maken.

3 VOOR DE PRIJS VAN 1

Gunship bevat net zoals al die andere sims vier game-modes. Je kunt meteen de lucht in gaan, een enkele missie vliegen, een campagne afwerken of de multiplayer-mode opstarten. Alle modes behalen een ruime voldoende dankzij veel vijanden, vette aktie en een realistische uitvoering (cockpitradio, HUD, radar, enz). In tegenstelling tot KA-52 (1 heli) en Comanche Hokum (2 heli's) kun je in Gunship met drie heli's de lucht in. Het zijn de AH-64D Apache, de Eurocopter Tiger en de Mi-28 Havoc. Een leuke bonus. Maar waarmee Gunship de concurrentie momenteel echt de hielen laat zien, zijn de graphics en de systeemvereisten. Want de omgevingen zijn echt onwijs mooi. Geen klompjes pixels, maar mooie lappendekens met her en der dorpjes, steden en fabrieken, die je ook nog eens allemaal kapot kunt schieten. Prachtig zijn ook de explosies en de wolkenflarden die je zo maar opeens het zicht kunnen ontnemen. En dat alles zorgt niet voor al te veel gefrag. KA-52 had minder mooie omgevingen en een flinke schommelende framerate, terwijl Gunship geliktere graphics paart aan een retestrakke speelsnelheid. En zo zie ik het graag!

Een eenzaam tankje. Zielig hè. Booom!!

De heli's laten zich lekker vliegen.

Lekker weertje voor een air-fight.

Nu met gratis kokosmatjes.

Pief, paf, poef, waar is de boef?

We gaan voor een hole in one.

Gunship: voor pro's en rookies.

Power RAPPORT

- Drie heli's
- Strakke framerate
- Mooie mix arcade en sim

PC CD-ROM

87

F1

Ik ben bang dat de andere publishers het dit jaar wel kunnen vergeten, want F1 2000 van EA kickt zwaar ass op de PC. Zelfs GP 3 zal met iets heel speciaals moeten komen wil het deze superieure game gaan verslaan.

ED ZIT FOUT

Ed schreef twee maanden geleden in de recensie van Ubi Soft's F1 Racing Championship dat het hem geen hol kon schelen of hij nu met Irvine in een Ferrari of in een Jaguar rijdt, als hij maar lekker kon kachelen. Ondanks het risico van een zware loonsverlaging of zelfs een direkt ontslag (eindredacteuren hebben namelijk altijd gelijk) moet ik hem op dit punt toch tegenspreken. Want het maakt wel degelijk uit. Ten eerste mis je de kans om in de mooie gras-groene Jaguar te racen. Ook kun je niet met Verstappen in de Arrows rijden en heb je één circuit minder tot je beschikking. En Indianapolis is een track waarvoor je bijna alleen al een game koopt. Dat wordt echt een sensatie als de heren er straks overheen gaan racen. Lekker met 300 km per uur tussen twee betonnen muurtjes door scheuren.

PITSPOES KALF

Nee, F1 2000 heeft met deze exclusieve 2000 licentie (die eeeeerg veel geld heeft gekost) een troef in handen die zijn weerga niet kent. Gamers willen toch de meest aktuele shit in hun cd-speler douwen. En het mooie is dat EA niet op zijn lauweren is gaan rusten en de portemonnee nog wat verder open heeft getrokken om de gameplay ook top te maken. Zo heeft elk land het commentaar van zijn nationale F1-specialist gekregen. En dat is bij ons dus pitspoes Allard Kalf. Verder hebben alle teams serieus aan het spel meegewerkt. De programmeurs kenden de ultrageheime gegevens over de wagens al ruim voordat de autopers erover mocht schrijven. Momenteel werkt de pit-crew van Benneton zelfs mee aan de motion capturing van de pitstops voor F1 2001!

J.J. KAN NIET RACEN

In tegenstelling tot de PSX-versie, die een licht arcade-karakter kent, is de PC-versie een sim de luxe. Hoe ik dat weet? Nu, tot aan het verschijnen van F1 2000 scherpte ik mijn rondetijden aan op de circuits van Official Formula 1 Racing. En aangezien het circuit van Melbourne mij het beste ligt (1.34, waar de toppers in het echt 1.32 rijden), begon ik ook op dat circuit met het testen van F1 2000. Wat dat betreft zijn F1 games ideaal om te reviewen. Het uitgangspunt van alle games is immers het zelfde. En dus betekent een al te grote afwijking in de rondetijden al gauw dat het spel een zwabberende besturing, een matig realisme of een niet goed weergegeven circuit kent.

Bij het eerste rondje op Melbourne sloeg de schrik me om het hart. Ik reed meer langs de baan, dan er op! En mijn snelste tijd lag in de buurt van de 2.04. Gebrainwashed als ik was door maandenlang dagelijks Official Formula 1 Racing te rijden, koos ik bij F1 2000 voor precies dezelfde rempunten als in het spel van Eidos. En dat kon dus niet. Een flink potje calibreren met mijn stuur hielp ook niet. Ik bleef zwabberen. Een ernstige gevoel van twijfel bekroop me. Of ik kon het niet meer of de besturing van het spel zoog dat het een aard had. Die mannen van EA zouden hun game toch niet verneukt hebben...

J.J. KAN WEL RACEN

Na een nachtje slapen besloot ik de game tijd te geven. F1 2000 is een triple A-titel en als ik een zo belangrijke game aan diggelen wilde recenseren, dan moest ik het wel zeker weten. Wat volgde was twee dagen lang testen op het circuit van Melbourne. F1 2000 bevat gelukkig de zeer originele test-mode, waarin je een circuit op je gemak kunt verkennen en tussentijds flink aan de afstelling van je wagen kan werken. En wat bleek, naarmate ik de nieuwe rempunten begon te ontdekken en de juiste afstellingen maakte, gingen de rondetijden langzaam omlaag. 2.00 werd 1.50, werd 1.40 en uiteindelijk 1.36. Het was me duidelijk: F1 2000 is een simulatie, waarin je net als in het echt, weinig foutjes mag maken. Waar ik in OF1R bij het 50 meter bordje vol in de remmen kon gaan staan en nog de bocht haalde, daar schuif ik bij F1 2000 zo de grindbak in. Waar ik bij OF1R na een ritje door het gras of het grind meteen vol gas kon geven, daar leveren vuile banden bij F1 2000 een 360 spin op. Is dat vervelend? Ja! Is het storend? Nee, want F1 racen is immers geen kinderspel. Je ziet het in de echte races ook, één foutje en je ligt ernaast. Het is precies dit realisme dat de programmeurs ook in F1 2000 hebben gestopt. Als je punten wilt halen, dan zul je daar heel hard voor moeten knokken, zowel op als langs de baan. En dat kan in het begin misschien frustrerend zijn, maar op de lange duur maakt het de game alleen maar uitdagender. Je gaat je dan echt in het racen vastbijten, net zoals de echte coureurs dat doen.





2000

LEKKER FRIEMELEN

Naast de 2000 licentie en een prima gameplay, biedt F1 2000 ook nog een gelikte interface, een optimale instelbaarheid, vele spelmodes en uitstekende graphics. Laten we met de interface beginnen. Vanaf het eerste begin (check de typische EA-intro) poort de game. Mooie kaartjes van de circuits, mooie plaatjes van de wagens, leuk commentaar van Allard Kalf en een sfeervolle opmaat bij iedere Grand Prix. Het nodigt gewoon uit tot spelen. Er valt bij F1 2000 ook ontzettend veel in te stellen. Van de weersgesteldheid tot de spelregels en de techniek aan de auto's. Je kunt er uren aan lopen friemelen en het levert allemaal een duidelijk nieuw resultaat op. Kwa spelmodes heeft EA het simpel gehouden. Naast een snelle race, een aparte Grand Prix en het Kampioenschap kun je dus ook nog testen. Een zeer functionele optie die, indien goed gebruikt, een aanmerkelijke prestatieverbetering van de wagen kan opleveren. Grafisch gezien doet F1 2000 wat het moet doen. De wagens glimmen, de circuits zijn spatgelijk en bevatten een aantal leuke extra features, zoals vlaggen langs de kant, racetijden die op billboards meelopen en bandensporen die een heel race-weekend blijven staan. In diverse nieuwsgroepen over racen, stonden de afgelopen tijd echter nogal wat klachten over de grafische kwaliteit van F1 2000. Wat deze klagers over het hoofd zien, is dat het spel uitzoekt hoe sterk jouw PC is en daar vervolgens de beelden op afstemt. In Engeland heb ik de game op een Pentium III 600 gespeeld en dat zag er duidelijk gelikter uit dan op mijn Pentium II 333. Misschien is dit niet zo leuk, maar je houdt op die manier wel een strakke spelsnelheid en dat is mij veel meer waard.



Power RAPPORT

- + 2000 licentie
- + Vraagt veel van je
- + Allard Kalf
- + Oogt, klinkt en speelt goed

9,1

STREET SKATER 2

In het juninummer van vorig jaar werd het eerste deel redelijk ontvangen door Boris; hij beloonde Street Skater destijds met een 7. Eens zien of ze zich bij EA iets hebben aangetrokken van zijn op- en aanmerkingen.

COMBO TIME

Zo op het eerste gezicht lijkt er niet echt veel veranderd te zijn in deze nieuwste versie. Er zijn weer een stuk of tien skaters aanwezig (waarvan de helft pas vrijkomt nadat je meerdere trajekten succesvol hebt afgelegd), waarmee je een tiental parcours kunt afwerken. Ook hiervoor geldt dat de helft pas beschikbaar is nadat je de eerste vijf met voldoende aantal punten bent doorgekomen. Die punten kun je vergaren door binnen een gelimiteerd aantal seconden voldoende truukjes uit te halen. Veel van die tricks zijn bij de verschillende skaters hetzelfde, maar gelukkig hebben ze ook een arsenaal aan eigen special moves. In totaal kom je dan toch wel aan een behoorlijke waslijst aan truukjes, zodat het regelmatig genieten geblazen is van weer een fantastische move, of zelfs een combo van meerdere tricks.

PARKJE MAKEN

Bovenstaande geldt voor de Competition mode maar natuurlijk zijn er nog meer spelopties aanwezig. Zo kun je kiezen voor de Free Skate mode, waarin je de trajekten op je gemak kunt verkennen omdat je niet tegen de klok racet, de Multiplayer mode, de Pool Duel mode (waarbij je onder andere kisten van je tegenspeler zo snel mogelijk kapot moet zien te krijgen) en, een hele aardige optie, de Create a Park mode. Hierin kun je 23 attributen, zoals een zwembad, een ramp en een railing neerzetten op een plek naar keuze en zo je eigen skate spot in elkaar zetten.

FLINK PIELEN

De tracks zijn gevarieerd en her en der zijn er bonussen te vinden die je extra punten kunnen opleveren. Toch haal je de meeste voldoening uit het maken van een vette move, waarbij je jezelf eerst meters de lucht in lanceert, om vervolgens een keer of vier om je as heen te draaien ('t is maar een voorbeeldje).
De akties die je kunt maken lopen van zeer makkelijk tot extreem moeilijk en soms zit je echt flink te pielen met de knoppen van je joypad. En wil je in de latere stages een beetje goed voor de dag komen, dan zul je veel van die extreme moves toch echt onder de knie moeten krijgen, anders haal je nooit van je leven voldoende punten om door te gaan naar een nieuw trajekt.
Gelukkig is het zo dat je, indien je alles goed doorstaat, steeds een aantal punten scoort waarmee je de kwaliteiten van je skater kunt upgraden. Je zult merken dat de moeilijkste akties dan een stuk minder lastig zijn.

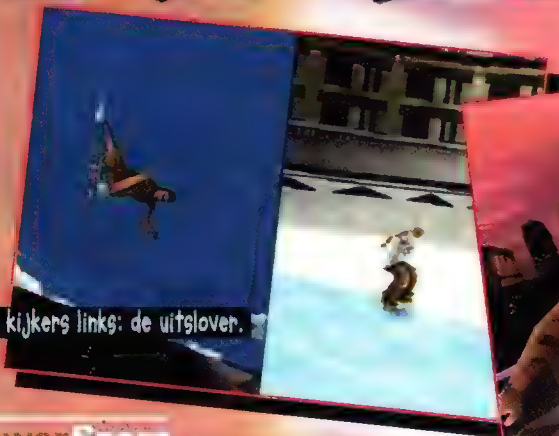
GEEN SLAPPE

Grafisch ziet het geheel er verzorgd uit en ook het geluid is dik in orde (alleen werkt ook in dit deel die commentator regelmatig op je zenuwen). De camera volgt de skater goed, waardoor je altijd het overzicht behoudt.
Toch is het ook nu weer zo dat je na een parcours of vijf, zes toch weer zoiets krijgt van: nu heb ik het wel gehad met al die ramps, trappetjes en muurtjes. Ook de moves (al zijn het er nog zo veel) heb je na een paar dagen spelen wel zo'n beetje gezien. Het enige wat dan nog echt leuk blijft, is het maken van vette originele combo's. Die tellen ook nog eens flink aan, en da's mooi meegenomen natuurlijk.
Al met al vind ik dat dit tweede deel toch voldoende verschillen en verbeteringen kent om het niet als een slappe opvolger te bestempelen.


Precies, goed vasthouden jongen!


Eigenlijk wil ik toch liever zwemmen. Wat jij?


Schijtlijsters hebben hier niets te zoeken.


Voor de kijkers links: de uitslover.


De back-breaker.

Power Rapport

PLAYSTATION

7 9

received e-mail>>
hiya, wotever hapend to power-kid?

!?
1X
2X
NICE
?

POWER UNLIMITED


3X
5X
NO
ERMH,...WE FIGURE HE'S STILL TRYING TO BE LIKE SUPERMAN?

NU BIJ FREE RECORD SHOP



AANBIEDING
OP = OP
DINO CRISIS
PLAYSTATION
~~129,95~~
NU 59,95



NIEUW
MEDIEVIL 2
PLAYSTATION
79,95



SCREAM 2
VIDEO
14,95

AANBIEDING
PRO PINBALL
BIG RACE USA
PC CD-ROM
~~99,95~~
NU 14,95



Van alle wrestling games die er vandaag de dag op de markt zijn, is dit toch wel de absolute killer. Waarom? Nou, lees maar...

WWF SMACKDOWN

VROEGER

Wie geeft er in Nederland nou iets om Wrestling? Het is hier niet of nauwelijks op tv te zien. Alle sterren die er waren toen het hier nog wel op tv was, zijn gestopt, dood of gewoon te oud om nog echt koel te zijn en het is nu toch ook weer niet zo dat je bij een dope vechtspel gelijk aan een worstelgame denkt, toch?
Maar hoe komt dat? Ik denk dat Wrestling hier best succesvol zou kunnen zijn. Toen het nog op tv was, keek iedereen die ik kende er naar. Elke maandag werden de prestaties van Hulk Hogan, The Junkyard Dog, Andre the Giant en weet ik veel hoe die gasten allemaal heetten onder de loep genomen. Nee, daar lag het niet aan.

EEN NIEUWE WEG

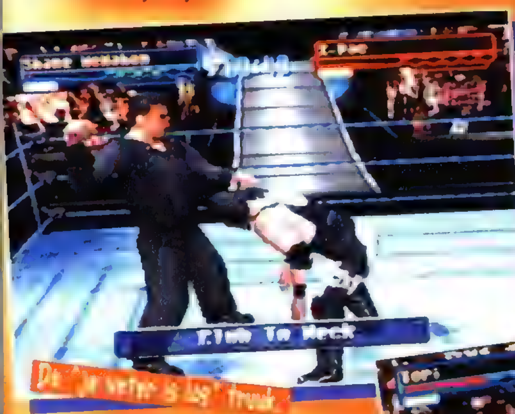
Het probleem met die games was de traagheid en de besturing die gewoon altijd verrot was uitgewerkt. Maar Smackdown is een hele nieuwe weg ingeslagen en na meer dan twee jaar staat er eindelijk een game waarbij het vechten soepel en vlot verloopt, je characters gewoon simpel te besturen zijn en het showgedeelte van WWF niet is vergeten. Want dat doet het toch altijd weer voor mij: de voorstukjes van die moeilijke gasten die elkaar uitschelden en bedreigen en als het effe kan elkaar al de hersens in staan te beuken voordat de match begonnen is. Dat was nog eens een sport voor mannen en precies die kick krijg je ook bij het spelen van Smackdown. En natuurlijk zijn alle hedendaagse helden van de WWF vertegenwoordigd.

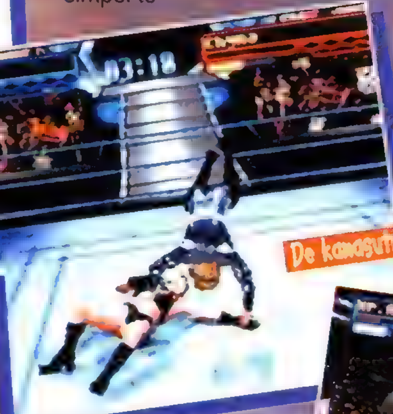
KOELE MODES

Waar je in eerdere games nog wel eens de ring uit kon springen om vervolgens voor de tribunes verder te vechten, kan je in Smackdown door het hele stadium vechten en zelfs op de parkeerplaats buiten nog een paar klappen uitdelen. Maar naast de standaard modes zijn er ook een paar uiterst bizarre en originele opties. Zo zit de in Amerika populaire I Quit game in het spel verwerkt. Hierbij moet je letterlijk een microfoon pakken en die tegen het gezicht van je tegenstander drukken zodat hij kan smeken om genade terwijl heel televisie kijkend Amerika zit te lachen. Dope Shit!
Daarnaast is er ook de mogelijkheid om als scheidsrechter te spelen. Je mag dan zo snel of langzaam tot 10 tellen als je zelf wilt en als het tempo van de wedstrijd je niet aanstaat, deel je zelf ook nog even een beuk uit.

SUPER VEELZIJDIG

WWF Smackdown is zonder twijfel een van de beste Wrestling games die je vandaag de dag op de PlayStation kunt vinden. De opties zijn super veelzijdig en de Career mode is bijna perfekt. Het enige probleem dat ik met het spel heb, is het geluid. Soms is het namelijk gewoon helemaal stil. Dat zuigt, maar voor de rest valt er helemaal niets op deze game aan te merken, behalve misschien dat Wrestling hier wel eens wat vaker op tv zou mogen komen.


De "je veter is los" truuk.













Power RAPPORT

- [illegible]
- [illegible]
- Simpele en goede besturing
- [illegible]

88

Ultima IX

ASCENSION





Een van de langst meegaande en invloedrijkste RPG's uit de gamesbiz lanceert haar laatste deel: Ultima IX.

PATCHES

De Ultima serie bestaat al 20 jaar. Aan Ultima zit dus een voorgeschiedenis. Een hele lange, waarbij de oudgediende, grijswordende en kalende gamers zullen zuchten van herkenning. Maar wees maar niet bang… ik ga niet deel 1 tot en met 8 met je doornemen. Overigens kent dit specifieke deel (nummertje 9 dus) ook (een korte doch hevige) voorgeschiedenis. Ultima IX is namelijk al maanden geleden gereleased in the States. Dat wil zeggen de US-versie, die helemaal vol met bugs zat, gigantisch traag liep en eigenlijk alleen te spelen was op een P III 800 Mhz. En dan nog kon je niet alle features aanzetten. Het was meer een bèta dan een volledig spel. De reviews logen er dan ook niet om en de kritiek kwam massaal op gang. Dat vond EA niet erg leuk en tikte Origin op de vingers. Vele patches volgden en de Europese release werd uitgesteld. De game die ik dus getest heb, is de Europese versie en daar is het gelukkig een stuk beter mee gesteld. Ook deze versie kent inmiddels weer een patch, maar de game loopt tenminste. Vergeet dus alles wat je op het Internet over deze game gelezen hebt, dat was de bèta-/US-versie. Het gaat om de game die IK heb getest.

SFEER

Origin weet wel hoe ze een speler in de sfeer moet krijgen. Als je de fraai geïllustreerde box van de game opendoet, haal je er een boekwerk uit met de hele geschiedenis van Ultima, een kleurrijk wandkleed dat dienst doet als kaart voor het spel en een spreuken- en magieboek. Ik wacht tot het donker wordt, prik de kaart met punaises tegen de muur, trek mijn Thief-pij aan, brandt een kaarsje en begin te spelen.

In deel 9 wordt de Avatar wederom geboden om naar de magische wereld van Britannia te gaan. De duivelse Guardian is wederom ontwaakt en de Avatar is de enige die hem kan uitschakelen. Je pakt je kleding, je dagboek en je spullen en de reis kan beginnen.

FABELACHTIG

Wat meteen opvalt, is de fabelachtige sfeer die het spel uitademt. De graphics zijn behoorlijk fraai en de steden en omgevingen zijn rijk bevolkt en uitgestrekt. Gebouwen die tegen de horizon schitteren kun je ook daadwerkelijk bezoeken en als je er eenmaal voor staat, torenen ze hoog boven je uit. Alles loopt op de hoogste resolutie en met alle toeters en bellen aan soms nog een beetje schokkerig. Maar als je een vette pc thuis hebt staan, krijg je een magisch tapijt van schoonheden voor je ogen.

De wereld van Ultima is groot. Erg groot en bovendien afwisselend. Je reist van hot naar her, drijft handel in de hoofdstad, bezoekt de wijze Mages in Moonglow (geweldig mooi vormgegeven!), komt in verre oorden en exotische plaatsen. Hierbij is het taak om je de kennis van de acht deugden eigen te maken. Daarnaast is vechtkunst en een goed zwaard ook altijd lekker meegenomen en kun je 45 spreuken leren. Ik zou nog uren kunnen uitweiden over de rijke en diepe gameplay, de mysterieuze lokaties en de interaktie met meer dan 200 karakters, maar als je een beetje RPG- of adventure fan bent, is dit je game!



1530 - Slag bij de







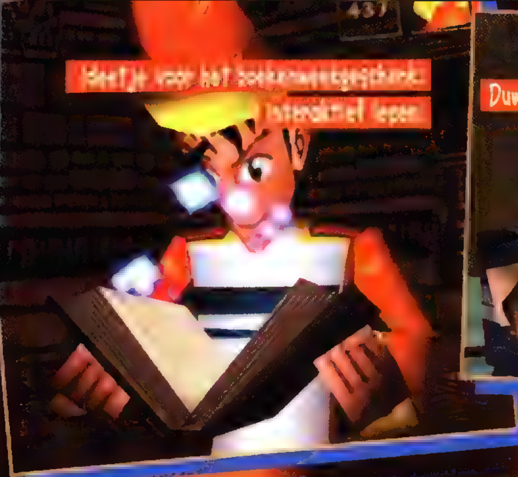


Power RAPPORT

PC CD-ROM

32 Mb

8^3


Ideetje voor het boekenweekgeschenk: interaktief lezen.


Duwen, dwerg, duwen.



SIMON THE SORCERER


Indiana Simon.

De meest brutale, sarcastische, lollige anti-held en tovenaar tegen wil en dank is terug: Simon The Sorcerer!

SIMON 1, 2 EN ... 3D

Na alweer een hele tijd geleden te zijn aangekondigd en tevens een stuk of wat keer te zijn uitgesteld, is Simon The Sorcerer 3D dan eindelijk een feit. Persoonlijk heb ik zeer naar deze titel uitgekeken. De droge humor, de sarcastische Simon, de soms frustrerend onlogische puzzels, de dolkomische situaties en de manier waarop magie, sprookjes en fantasy belachelijk werden gemaakt, vormden de pijlers van de twee eerste spellen. Simon The Sorcerer deed dan ook niet onder voor de Discworld- en de Monkey Island serie. En in een tijd waarin adventures nog steeds moeten knokken voor hun bestaansrecht of aan het veranderen zijn in nieuwe, hybride genres, is het goed dat dergelijke titels nog steeds van zich laten horen.

3X SORDID

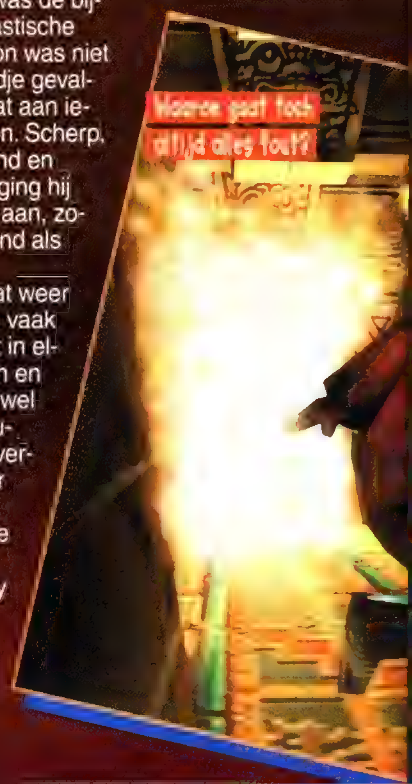
In de twee vorige, prettige gestoorde, delen zagen we hoe de oude tovenaar Calypso Simon vanuit onze wereld naar de magische wereld van gnomen, trollen, kabouters, dwergen en magie toverde. Calyspo dwong Simon hem te helpen in de strijd tegen de duivelse tovenaar Sordid. Simon werd dus held tegen wil en dank en klungelde en prutste zich een weg door tovenaarsboeken, magische spreuken en weirde lokaties.
Aan het eind van deel 2 had Sordid op slinkse wijze bezit genomen van Simon's lichaam en het was Simon die in Sorid's lichaam gevangen zat. En vanaf dit punt gaat deel drie verder.
Dat gedoe met Simon in Sordid's lichaam en andersom wordt een beetje gemakzuchtig opgelost in Simon The Sorcerer 3D. Simon's geest vindt z'n bijbehorende lichaam in een Azteekse tempel terug. En Simon is ready to kick Sordid's ass voor de derde keer.
Voordat het zover komt, heb je er met Simon al heel wat uren gamen opzitten.

3D

Opvallend is natuurlijk dat Simon nu in volle 3D glorie te aanschouwen is. In het begin denk je nog even met een soort Rayman of Mario te spelen, maar als snel kom je erachter dat Simon 3D toch echt een good old adventure is.
De engine is dezelfde als die van Prince Of Persia ware het niet dat dit een verbeterde versie is en nu in één keer goed is geïmplanteerd. Geen langzame camera-rotatie of een savegame-systeem dat vastloopt dus.
Sowieso zijn er meerdere camerastandpunten die je kunt gebruiken, hetgeen doet denken aan Gabriel Knight III. Die verschillende views zijn ook logisch (en nodig) omdat er een aantal jump-, run- en shooter-elementen in het spel zitten.
De game ziet er leuk uit en ademt de sfeer van een Grim Fandango, echter minder stilistisch en met meer humor. Simon zelf is opgebouwd uit meer dan 600 polygonen en is weer helemaal het mannetje. Zijn animatie is erg fraai gedaan, zowel voor zijn gezichtsuitdrukking als zijn handelingen evenals de lichteffekten, felle kleuren, mist en schaduwwerking. Het spel maakt gebruik van 3D sound wat de sfeer zeer ten goede komt en voor sommige puzzels zelfs van groot belang is.

BIJTENDE HUMOR

Het leuke van de twee voorafgaande delen van Simon was de bijtende, sarcastische humor. Simon was niet op zijn mondje gevallen en liet dat aan iedereen horen. Scherp, bot, bijdehand en spitsvondig ging hij gesprekken aan, zowel met vriend als vijand.
Ook nu is dat weer het geval en vaak mondt dit uit in ellenlang heen en weer gewauwel waar vol souplesse met verbale modder gesmeten wordt. Ben je fan van Engelse, Monty Python-achtige humor? Dan zit je met Simon The Sorcerer 3D dubbel en dwars goed
Voor de ongeduldige gamer is er een optie om dergelijke praat- en scheldsessies over te slaan en verder te gaan met puzzelen, speuren en raadsels oplossen. Zelf vind ik juist dat sarcasme van Simon en het parodiërende karakter van het hele spel een zeer sterk element. Alles en iedereen wordt op de hak genomen. Star


Waarom gaat toch altijd alles fout?



Blijf er met je tengels vanaf!
Dit is vragen om moeilijkheden.

Simon heeft duidelijk
geen last van claustrofobie.

Sorry vetklep.
De keuken is dicht
en de kleermaker is
twee straten verder.

R 3D

Wars, Simon zelf, de sprookjes van weleer en zelfs uitgever Hasbro. Vette humor dus!

ONLOGISCH & ABSURD

Dit allemaal wordt nog eens versterkt door de figuren die Simon tegenkomt. Want naast oude bekenden als Calypso, de terminaal depressieve Swampy en Sordid doen ook nieuwe gezichten hun intrede.
Zo is daar de felle en aantrekkelijke Melissa, de Gnome Hunters, de chagrijnige dwerg Miners en Simon's Fairy Godmother. Met name die laatste is voortdurend bezig Simon te kleineren en zich overal mee te bemoeien. Bovendien zeurt deze bejaarde mini-fee dat Simon nu wel eens volwassen mag worden hetgeen eveneens tot hilarische confrontaties en gesprekken leidt.
Het absurde karakter van het spel heeft tot gevolg dat de puzzels soms nogal onlogisch zijn. Naast 'standaard' puzzels waarbij de oplossing een beetje voor de hand ligt, zijn er ook momenten waarbij je alle logica overboord moet zetten wil je tot de gewenste oplossing komen. Sommige puzzels hebben echter meerdere oplossingen en dat leidt weer tot verschillende resultaten en filmpjes. Al gaat het om kleine zaken, het loont de moeite om deze game meerdere keren te spelen.

Oeps! Daar was
Simon bijna het haasje!

Magisch staafje of wat?

Don't fuck with her! She's mean.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
32 Mb
Fabrikant: Headfirst Productions
Distributeur: Hasbro Interactive

8,5

AKTUEEL NIEUWS OP POWERWEB

Wil je het laatste gamesnieuws vaker lezen dan een keer per maand in de PU? Vanaf april wordt het Powernieuws elke dag geupdate met al het dagelijkse, aktuele gamesnieuws.
Ja, je leest het goed, wat veel Amerikaanse sites al deden, doen wij nu ook: elke dag het laatste nieuws in het Nederlands.
Maar natuurlijk valt er veel meer te beleven op het Powerweb. Je kunt er chatten op het forum, de nieuwste demo's downloaden en natuurlijk kun je er een abonnement nemen op de inmiddels legendarische Powerweb mailinglist zodat je het laatste nieuws ook in de bus krijgt en precies weet wat er in de nieuwe PU komt te staan.
Natuurlijk blijven we bezig met het verbeteren van het Powerweb dus sta daarom niet gek te kijken als we binnenkort nog meer dope shit voor je hebben. Check het op www.powerweb.nl







Demo Time

Al de onderstaande demo's zijn te downloaden van de supersnelle FTP-servers van het Powerweb. Mocht je problemen hebben met de download, gebruik dan een programma als Get Right. De link vind je bij de Powerdemo's.

TIME MACHINE

Een van de meest sfeervolle adventures van aankomend jaar heet Time Machine. Het spel is gebaseerd op de literaire werken van H.G. Wells en gaat over tijdreizen. De 71 Mb geeft een mooi voorproefje van wat ons allemaal te wachten staat.

DEVIL INSIDE

To achieve the highest ratings, some people will go to Hell and back! Devil Inside brengt ons een nieuw avontuur van de meester himself. Hubert Chardeau was eerder verantwoordelijk voor het scenario van Alone in the Dark. Deze adventure belooft griezelavonturen waarbij Resident Evil een vriendelijk sprookje lijkt. De demo is 68 Mb groot.

PACMANIA

Voor wie al dit digitale geweld veel te zwaar is en het downloaden veel te lang duurt, is er gelukkig ook nog een simpel spel tussen de demo's te vinden. Good 'ol Pac Man is terug en helemaal in een 21e eeuws pakje gestoken. Mooie 3D graphics en een mooie 3D sound en dat allemaal voor maar 2 Mb!

GAME WALLPAPERS

Ik zou me zo kunnen voorstellen dat je die gare standaard Windows kleurtjes al snel gezien hebt en lekker een mooie wallpaper hebt geïnstalleerd op je PC'tje. Maar waar haal je de vetste Wallpapers van de wereld? En waar haal je de vetste wallpapers die ook nog eens alleen maar met games te maken hebben. Effe een bezoekje brengen aan www.gamewallpapers.com en je bent uit de problemen. Binnen een mum van tijd hadden we het mooiste artwork van Lara Croft binnengehaald en ook die mooie vrouwen van Dead or Alive 2 die je regelmatig op sites kunt vinden, staan binnen een paar klikken als standaard background geïnstalleerd.
Natuurlijk zijn er voor de vrouwelijke PU lezers ook wallpapers van stoere mannen te vinden. Wat dacht je van een schermvullende afbeelding van het gespierde bovenlijf van Duke Nukem? Of misschien heb je toch liever gewoon wat stoere auto's uit Driver of uit Ridge Racer 5? Het kan hier allemaal. We zijn hier op de redactie zo lijp van deze site geworden dat je geen computer meer kunt opstarten zonder dat je een schitterende plaat op je netvlies geprint krijgt. Toppertje!





4 WHEEL THUNDER



Midway introduceert opnieuw een telg uit haar nog jonge Thunder-serie. Na Hydro Thunder is er nu 4 Wheel Thunder; geen water deze keer maar hobbelige off road circuits.

AFSNIJDEN

Shortcuts, daar draait het om. Ja, het is een wat vreemd begin van een review, maar daar gaat het echt om in deze typische arcade racer. Zonder het nemen van deze shortcuts kun je een eerste plaats wel vergeten. Je begint iedere race vanaf de laatste plaats, om vervolgens in Ridge Racer stijl je tegenstanders in te halen. Dat is echter niet zo eenvoudig: het hele parcours zit vol met sluiproutes waar je tegenstanders maar al te graag gebruik van maken. Je driving-skills alleen helpen je dus niet bij het behalen van een eerste plaats, je zult ook zelf misbruik moeten maken van die o zo belangrijke afsnijroutes.



DOLLARTEKENS

Goed, door met het eigenlijke spel. 4 Wheel Thunder is een echte off road racer; de auto's waaruit je kunt kiezen variëren dan ook van monstertrucks tot buggy's met ieder hun stijl en sterke en zwakke punten. Die punten kunnen op hun beurt worden aangepast, verdeeld in vijf categorieën. Voor iedere upgrade betaal je een vastgestelde prijs en die is niet misselijk.
Dat geld verdien je door bij de bovenste vier te eindigen. Ook liggen er her en der dollartekens over het parcours verspreid die je bankrekening spekken. Een derde manier om aan geld te komen, is door de jackpot te winnen. Om de zoveel tijd kun je het verdiende geld vergokken om in aanmerking te komen voor een geldbedrag van $3000. Je kan het natuurlijk weigeren, maar dan kom je ook niet in aanmerking voor een van de zes speciale auto's die je kunt gebruiken in de Arcade mode.

MIX

De game is verdeeld in een Championship, Arcade (in- en outdoor) en Practice mode. In de eerste werk je vier kampioenschappen af die een mix zijn van in- en outdoor tracks. Bij alle races moet je bij de eerste vier eindigen om verder te mogen in het kampioenschap. Indien je in het eindklassement eerste of tweede wordt, ligt het volgende kampioenschap op je te wachten.
In de Arcade mode race je onder dezelfde omstandigheden, alleen heb je nu geen afwisseling tussen in- en outdoor tracks. Je kiest van tevoren namelijk of je de races binnen of buiten afwerkt. Een ander verschil met de Championship mode is dat je in Arcade mode geen geld kunt verzamelen en dus ook je auto niet kunt upgraden. Wel is het mogelijk om verbeterde versies te kiezen. Ook is er een two-player optie aanwezig waarbij je dezelfde modes hebt als wanneer je de game in je uppie speelt, plus een speciale optie. Die optie bestaat uit Bomb, Bombrace, Ball en Tag, een aantal grappige spelletjes variërend van een soort tikkertje tot ballen verzamelen.



STUURLOOS

De verschillende off road auto's zijn makkelijk te besturen, alhoewel ik soms het idee had dat het rempedaal 't niet deed waardoor ik regelmatig stuurloos op een rotswand afstoof. Het maakte geen ene reet uit of ik nu de rem indrukte of mijn gas losliet, maar dat kan ook een kwestie van wennen zijn.
Bij de meeste off road games had ik niet het idee dat ik over een hobbelig terrein reed, maar dat is nu verleden tijd. Op ieder hobbeltje en in ieder kuiltje reageert je auto, je moet dus iedere keer de boel corrigeren. Het is dus niet meer rechttoe rechtaan crossen.

Power RAPPORT

DREAMCAST
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Midway
Distributeur: Contresoft
Tel: 035-5394000

8 2



Allegiance

Allegiance is een 'online only 3D flightsim strategic squad based shooter'. In normaal Nederlands betekent dit dat je met een team van space fighters in een universum tegen andere fighters vliegt waarbij real-time strategy elementen op een aardige manier om de hoek komen kijken.
Elkaar uit het futuristische luchtruim knallen is natuurlijk het uitgangspunt maar er is meer aan de hand. Een van de spelers is de Commander en die geeft de andere teammaten opdrachten. Tegelijkertijd heeft de Commander overzicht over mijnoperaties en andere zaken. Daarnaast is er een 'investor' die zorgt voor technologische ontwikkelingen, research en het bouwen van schepen.
Deze taken zijn zwaar en vereisen een naar macht en leiderschap strevende gamer. De meeste gamers zullen dan ook genoegen nemen met de rol van piloot.
De research zorgt voor het ontwikkelen van nieuwe wapens en shields waardoor


Ambitieuze en diepe space fighter

de piloten van jouw team sterker en beter worden en er, wat de pilotenrol betreft, genoeg te doen is. Door steeds nieuwe upgrades krijg je als piloot steeds nieuwe wapens en goodies, hetgeen de gameplay erg leuk maakt.
Jammer genoeg is de HUD een beetje druk en erg vol. Je wordt bestookt met gegevens en schermpjes, waarvan je er gelukkig ook een paar uit kunt zetten. De dogfights zijn erg spannend want je weet nooit hoe sterk je tegenstander zal zijn en met hoeveel goodies en wapens hij of zij is uitgerust.
Officiële Allegiance games zijn alleen via Microsoft's Gaming Zone te spelen en vragen een kleine bijdrage. Gelukkig zijn er ook genoeg servers waar je voor niks kan gaan inloggen.

Power RAPPORT

PC CD-ROM

[illegible]

8³

[illegible] • JAN


Beetje bulls-eye, beetje losse flodder

Ghoul Panic

Namco mag zo onderhand een bekende naam zijn op het gebied van zogenaamde gun-games. Krijg je een van hun nieuwste games onder handen, dan heb je dus automatisch hoge verwachtingen. Niet in de laatste plaats gezien de hoge waardering die Namco's eerdere releases als Time Crisis en Point Blank 1 en 2 kregen.
Ghoul Panic speelt zich af in een door spoken, skeletten, mummies en ander gespuis bezeten huis. Een kleine omgeving voor trigger happy dudes met een G-Con 45 dus!
Je kunt kiezen tussen gamemodes als Arcade, Adventure, Survival en Party. In totaal zijn daar maar liefst zeventig verschillende soorten schietspellen in verwerkt, bestaande uit bekende opdrachten als "schiet X spoken, met X munitie, binnen X tijd".
In de Adventure mode is het de bedoeling je personage door een doolhof van gangen en deuren te loodsen. Achter vrijwel elke deur bevindt zich een nieuwe opdracht die je moet halen om je levens te behouden en dus verder te kunnen.
Op zich best leuk, ware het niet dat het je voortbewegen door de gangen door middel van het schieten op directionele pijlen op een gegeven moment behoorlijk eentonig wordt.
Leuker vind ik de Party mode, waarbij je het tijdens een Free Battle, Race Battle of Panel Battle tegen één tot zeven vrienden op kunt nemen. Zorg er dan wel voor dat zij ook hun G-Con's meenemen, want met een gamepad is dit spel onmogelijk te spelen.
Neem je Ghoul Panic in zijn geheel op de korrel, dan is het trouwens geen concurrent van Point Blank 2 te noemen. Zowel goed als slecht nieuws dus voor Namco.

Power RAPPORT

PLAYSTATION

[illegible]

7¹

Ghoul Panic is een leuke [illegible] • NIELS


Sfeervol en spannend

STAR TREK ARMADA

En daar hebben we alweer een Star Trek game! Deze keer is het een 2D/3D real-time strategy game waarbij de vier rassen uit Star Trek: The Next Generation de hoofdrol spelen. Het gaat hier om The Federation, The Klingons, The Romulans en The Borg.
Het aardige is dat je van ieder ras een campaign moet spelen die bestaat uit vier à zes missies. Daarna komt de laatste campagne waarbij de The Federation, The Klingons en The Romulans hun krachten bundelen om een episch eindgevecht te leveren tegen de genadeloze Borg.
Deze spelstructuur is zeer origineel en laat je met de verschillende rassen het Star Trek universum bespelen. Ieder ras heeft zijn eigen type wapens, gadgets en schepen bekend uit de populaire televisieserie. Dat levert heel wat herkenbare en mooie plaatjes op.
Dankzij krachtige voice-overs van een aantal kopstukken uit de serie heeft het spel sowieso een authentieke feel (Picard is de man!).
Het resourcement element is hier gericht op het vergaren van het mineraal Dilithium dat je voor al je bouwwerkzaamheden en rekruteren nodig hebt. Door diverse basissen te bouwen vergaar je manschappen en officieren die op hun beurt weer kunnen zorgen voor de nodige upgrades.
De sound en de graphics dragen bij aan de onmiskenbare ST sfeer. Als je de campaigns uit hebt gespeeld, kun je natuurlijk nog het Internet op waar je per map met zijn achten tegelijk tegen elkaar kunt battlen.
Ik wil iedere liefhebber en Star Trek fan deze game dan ook zeker aanbevelen. En als je weet dat ik meer een 'Warsie' dan een 'Trekkie' ben, moet dat genoeg zeggen.

Power RAPPORT

PC CD-ROM

[illegible]

8³

De verschillende campagnes [illegible] • JAN

HARD TRUCK II

Dat ik ook maar een gewoon mens ben, bleek bij mijn review van het eerste deel van Hard Truck. Ik vond het een matige game. De gamer dacht hier echter anders over, want het spel vloog de winkel uit.

WIJNGAARD OF SCHUMI?

Eerlijk gezegd snap ik de populariteit van Hard Truck nog steeds niet. Als je in Gran Turismo of Need for Speed met ruim 300 door de bocht kan knallen, dan ga je toch niet in een vrachtwagen zitten die net 80 km per uur haalt? Of ben ik nu loco. Willen we misschien diep in ons hart liever de Henk Wijngaard dan de Michael Schumacher uithangen?
Als we uitgever Mind Multimedia mogen geloven, dan zit iedereen straks weer in een virtuele tientonner. En dit-maal zie ik meer redenen voor een dergelijke stunt, want Hard Truck 2 is op alle fronten duidelijk verbeterd. Vooral de gameplay, die ik de vorige keer niet echt overtuigend vond, is een stuk beter geworden. Het spel werd opgezet volgens het Driver-principe. Als freelance vrachtwagenchauffeur pik je in de diverse dorpen van de grote HT 2-wereld allerlei soorten ladingen op. Je moet die lading vervolgens zo snel mogelijk op de plaats van bestemming afleveren. Een beetje gas geven is echt vereist, want er zijn nog een paar andere chauffeurs die precies dezelfde opdracht hebben. En alleen de chauffeur die als eerste aankomt, krijgt uitbetaald.

MO MONEY

Op zich was deze opdracht vrij eenvoudig geweest, ware het niet dat je onderweg met allerhande ongein geconfronteerd wordt. Zo houdt de politie je met wagens en een heuse heli tegen. Verder liggen er mijnen op de weg, zorgen gaten in het asfalt voor klapbanden en probeert de maffia jouw lading te jatten. Het laatste probleem is de overgang van dag naar nacht. Net als in Le Mans 24 Hours wordt het langzaam maar zeker donkerder in het spel. En midden in de nacht kun je het gaspedaal beduidend minder diep intrappen.
De interface van HT 2 is perfekt uitgewerkt. Middels een pager, drie menu's en een kaart kun je goed zien welke ladingen beschikbaar zijn, waar je het meest geld voor vangt, waar de tank- en reparatiestations zich bevinden, wie er op kop ligt en hoe je moet rijden. Het spel bevat verder diverse circuits waar je kunt racen. Winnen betekent mo money in da pocket. En dat geld kun je goed gebruiken om nieuwe onderdelen, een nieuwe truck of zelfs een chauffeur in te huren en zo je eigen transportbedrijf te beginnen. Ten slotte bevat de mooie omgeving talloze geheime routes en een dorp genaamd The Village, waar een lading diamanten te halen is. De weg naar The Village is echter slechts bij weinigen bekend...

MUIS EN STUUR TEGELIJK

Al met al klinkt HT 2 dus aantrekkelijk. Maar speelt het ook goed? Een paar dagen rijden leerde mij dat het spel op sommige fronten een beetje crappy uitgewerkt is. Allereerst gaat HT 2 na een dag spelen ietwat vervelen. Het spel heeft namelijk maar één wereld, die altijd hetzelfde blijft. Als je dus alle dorpjes aangedaan hebt, wordt de pret een stuk minder. Ten tweede bevat het spel schoonheidsfoutjes. Het spel sprong bij de door ons geteste versie bij het opstarten steeds terug op toetsenbord, zelfs in een saved game die je met een stuur bent gestart. Onhandig is ook de combinatie van stuur en het toetsenbord. Tijdens het rijden moet je met een toets de kaart of een menu tevoorschijn halen. Vaak schiet je daardoor naast de baan. De menu's vullen vervolgens ook nog eens het halve scherm, zodat je slecht ziet waar je rijdt. Helemaal vreemd is het feit dat het menu, waarmee je bijvoorbeeld de 911 oproept (repareren on the road) het spel niet stilzet. Dat betekent dus dat je truck gewoon doorrijdt, terwijl jij met de muis dingen aanklikt en dus niemaal een hand van het stuur hebt genomen.


Shit, dat was mijn vracht!


Zeker 's nachts geparkeerd?


Effe laten schrikken.


Haantjesgedrag is de vrachtwagenchauffeur niet vreemd.


Wie 't eerst aan de overkant is?

Power RAPPORT

+ Beter...
+ Mooier...
+ Groter...
– Maar het blijven vrachtwagens

PC CD-ROM
Prijs ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium II 266, 32 Mb
Fabrikant: SoftLab
Distributeur: Mind MultiMedia
Tel: 0318-639516

Hard Truck 2 is duidelijk beter dan zijn voorganger en zal de fans dan ook zeker bevallen. Helemaal mijn ding zal sjouren met vrachtwagens echter niet worden. Het gaat ten eerste niet hard genoeg en het oppikken van ladingen gaat op een gegeven moment wat vervelen.

7,9

Het aandoenlijke krokodilletje Croc is terug in een nieuw platform-avontuur, met meer moves, meer vijanden en een meer open gameplay.

Trampoline springen is funny!

Wild Berries Gummi Savers Jump For long jumps.

Waar geef je je Crystals dan uit?

Een game binnen de game: speedboatraces.

Het vriest dat 't crockt.

Pas op voor de valkuilen!

DUIVELSE DANTE

Platformhelden komen en gaan. Mario is natuurlijk de King, Donkey Kong de eervolle tweede en ook Crash Bandicoot kent wereldwijde faam. Maar ook jongere helden zoals Spyro en Gex zijn populair en tot de laatste categorie behoort ook Croc, het grappige en vertederende krokodilletje dat in deel 1 op zowel de PSX als de PC op zoek ging naar zijn ouders. Daarbij vocht hij tegen de kwade Baron Dante die hij uiteindelijk versloeg.
In deel 2 is Dante door zijn mini-duiveltjes wederom tot leven gewekt en staat Croc een groter en nog uitdagender avontuur te wachten.

PIEPENDE GOBBOS

Croc 2 kent een weidsere manier van spelen waardoor de gameplay automatisch meer 'open' is. Je moet meer rondrennen, er zijn meer buitenlokaties, omgevingen afspeuren is een must en je bent als Croc vrij om verschillende gebieden naar eigen inzicht te onderzoeken.
De game is dus een stuk minder lineair. Ook kent Croc een aantal nieuwe moves die even grappig als handig zijn. De Boost Triple Jump en de Power Flip laten Croc nog krachtigere sprongen maken en staartklappen uitdelen. Daarnaast kan Croc nu ook via lianen slingeren en beter klimmen en klauteren.
Leuk is dat Croc 2 een aantal mini-games bevat die overigens voor de verhaallijn niet echt van belang zijn. Vaak piepen de Gobbos – de harige vriendjes van Croc – om hulp en kun je ze helpen. Zo kun je meedoen aan een speedboatrace of ballonvaart en scheuren in een mijnkarretje. Deze kleine onderdelen zorgen voor de nodige afwisseling, alleen had er wel wat meer snelheid in kunnen zitten.

IRRITANT

Tot zover is Croc 2 dus een redelijk geslaagde (en 'kiddie' vormgegeven) platformgame, ware het niet dat de game twee irritante spelelementen kent. De eerste is vrij fundamenteel, de tweede een kwestie van smaak.
Het belangrijkste minpunt betreft de cameravoering in Croc 2. Deze is 'fixed' zodat je voortdurend de pijp uitgaat omdat je net niet zag dat er een valkuil vol doornstekels om de hoek op je wachtte. Ook het heen en weer springen van en naar diverse plateaus is soms lastig en onoverzichtelijk, en ook dit wordt veroorzaakt door de camera.
Het tweede irritatiepunt mijnerzijds waren de gesprekjes tussen Croc en de Gobbos. In het begin is het allemaal nog zeer lollig hoe Croc met die paniekerige beestjes omgaat, maar na een tijdje begon dat hoge, onverstaanbare gepiep en gejank me danig op de zenuwen te werken. Afgezien hiervan is Croc 2 een erg grote en uitgebreide game met veel nieuwe vijanden, omgevingen en evenzoveel geslaagde features. Je moet alleen wel een flink doorzettingsvermogen hebben.

Power RAPPORT

+ Meer moves
+ Mini-games
− Hoge stemmetjes gaan irriteren
− Fixed camera

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 266, 32 Mb
Fabrikant: Fox Interactive
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

[illegible]

7 3



4 x 4 World Trophy



Ziet er niet uit, speelt voor geen meter

Dat racen op de PC mijn favoriete bezigheid is, moet de doorgewinterde PU-lezer inmiddels wel weten. Het komt dan ook maar zelden voor dat ik een racegame met tegenzin aan het spelen ben. Toch was dat met 4 x 4 World Trophy het geval. Bij het opstarten van de game had ik meteen het idee dat er iets goed mis was met óf mijn videokaart óf de game: de graphics zagen er niet uit. Een grondige check-up van mijn drivers leerde me echter dat mijn videokaart niets te verwijten viel en de programmeurs van 4 x 4 WT des te meer.
Wat een fantasieloze auto's en omgevingen kent dit spel! Er zijn gewoon wat donkere bomen, dotjes groene en gele pixels die voor planten moeten doorgaan en een paar rotsblokken en vale bergen neergekwakt.
En daar hotseknots je dan met een 4 x 4 truck doorheen. De wagens bekijk je van flink ver af en dat is maar goed ook want van dichtbij had het zeker pijn aan mijn ogen gedaan.
Natuurlijk hoeft een grafisch matige game niet meteen helemaal kut te zijn. Bij mij geldt nog altijd het motto: gameplay gaat boven graphics. Maar 4 x 4 WT ziet er niet alleen naadje uit, het speelt ook nog eens voor geen meter. Op vrijwel geen enkel moment heb je het gevoel dat je de wagens onder controle hebt.
En die tegenstanders rijden natuurlijk allemaal strak tussen de obstakels door. Zo had ik al gauw het gevoel wat Pedro Diniz moet hebben als Michael Schumacher weer eens met een rotvaart van hem weg rijdt. Zucht…

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1300
Fabrikant: Accolade • Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

5,0

4 x4 World Trophy is een budget game de luxe. Zes jaar geleden was het misschien een aardige game geweest, maar…
• J.J.

Resident Evil Survivor



Leuk idee, klote spel

In Japan werd met gejuich gereageerd op het nieuws dat Capcom bezig was met een first person Resident Evil shooter voor de PlayStation. Geen prerendered achtergronden meer en geen sfeervolle camerastandpunten; gewoon rauwe harde aktie met een lightgun.
Iedereen die echter een soort House of the Dead 2 goes Raccoon City in zijn hoofd had, wordt zwaar teleurgesteld. Capcoms harde werken mondt uit in een slappe game waarbij de teleurstellende aktie wordt overschaduwd door de lamlendige besturing. Zombies staan bij voorkeur achter je en voordat jij bent omgedraaid heeft de zombie zijn maag al gevuld.
Zoals je waarschijnlijk al begrepen had, speel je RE: Survivor met een lightgun. Daarbij stuur je met behulp van de knoppen die aan de zijkant van de gun zitten. Door buiten het scherm te schieten loop je naar voren, twee drukken en je loopt naar achteren.
Allemaal leuk en aardig maar op deze wijze navigeren is gewoonweg niet te doen. RE: Survivor is kwa gameplay een absolute mislukking maar Capcom is in één ding wel geslaagd: de unieke RE sfeer doet het namelijk prima in First Person.
Daarnaast is het verhaal nog best goed. Je hebt zelfs de mogelijkheid om het spel op een aantal verschillende manieren uit te spelen. Niet dat het heel veel uitmaakt en ik verwacht ook niet dat je het spel een tweede keer uit wilt spelen, maar toch.
Dat uitspelen kost je trouwens niet meer dan een regenachtige middag want het spel is gruwelijk makkelijk. Er is een Easy en een Normal mode maar dat zegt niets want ook de Normal mode is zelfs voor demente Parkinson-patiënten nog een eitje.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400
Fabrikant: Capcom • Distributie: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

4,6

Leuk zo'n Resident Evil met een lightgun. Jammer alleen dat het spel zo klote is.
• BORIS

Star Ocean The second story



Final Fantasy maar dan slechter

Ocean Star: The second story is een RPG in hart en nieren. Ik blijf het persoonlijk een maf genre vinden, dat RPG (Rustig Puzzelen met Geduld). Het is aktie met click-menuutjes en dialogen waar de Tweede Kamer nog voor onderdoet. Ieder z'n ding zal ik maar zeggen. Ik had 't na een klein uurtje spelen wel gezien. Mijn broer daarentegen zat er vervolgens non-stop twee dagen aan. Moest ik natuurlijk ook weer spelen, want misschien had ik iets over het hoofd gezien, niet waar?
Star Ocean lijkt enorm veel op de grootste RPG die we kennen: Final Fantasy. Zowel kwa uiterlijk als gameplay zijn de beide games nagenoeg hetzelfde. Het verhaal speelt zich af rond twee karakters: Claude en Rena. Je kunt zelf kiezen met wie je het spel begint. Al snel kruisen de beide hoofdrolspelers elkaars pad en kun je een team vormen.
Natuurlijk is de storyline zeer ver gezocht en lekker vaag, anders zou het geen RPG zijn. Het verhaal speelt zich af in het jaar 3052. Claude is zoon van admiraal Ronixis, de redder van de aarde. Op een missie naar een vreemde planeet wordt Claude getransporteerd naar de wereld van Rena. Vanaf het moment dat hij Rena tegenkomt, raakt Claude verwikkeld in een strijd om haar thuiswereld te redden.
De 'aktie' die je moet ondernemen, kun je op drie manieren aanpakken; turn-based, realtime of combi: een combinatie van die twee.
Ik kan nog uren Star Ocean gaan ontleden voor jullie, maar één zin zegt het allemaal: Star Ocean is gewoon een iets mindere Final Fantasy, nuff said!

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 74,95 Bfr. ca. 1400
Fabrikant: Enix • Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

6,5

Als je van RPG's houdt, zul je wel wat fun beleven aan Star Ocean. Mocht je nog niet bekend zijn met dit genre, dan raad ik Final Fantasy VIII aan.
• RUBEN

Dat Rally Masters niet zo realistisch en goed uitgewerkt is als Rally Championship 2000 wil nog niet zeggen dat het hier om een matige game gaat. Rally Masters is namelijk gewoon anders...

RALLY MASTERS

Power RAPPORT

+ Fun, fun, fun
- Tracks te kort
- Matige besturing

PC CD-ROM
Prijs / 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 32 Mb
Fabrikant: Digital Illusions
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

7⁹

JUST FUN

Dat Rally Masters een andere game is dan het prachtige Rally Championship 2000 ligt hem voornamelijk in het karakter van de game. Rally Masters is arcade tot en met, terwijl RC de werkelijkheid zo dicht mogelijk wil benaderen en op geen enkel vlak compromissen sluit.
Het motto bij Rally Masters is duidelijk: lol hebben en lekker raggen in de modder. Laat je dan ook niet in verwarring brengen door het gelikte intro, waarin alle rally-toppers (Carlos Sainz, Colin McRae, Tommy Makkinen, Didier Aureol) voorbij scheuren: Rally Masters is in de verste verte geen sim en dat blijkt ook wel uit de verschillende competities waaraan je kunt meedoen.
Slechts in één van die opties rij je in je eentje over een wat langer parcours heen. Bij de andere races neem je het óf op tegen drie andere tegenstanders of, in een parallelle baan, tegen een andere coureur. In deze race modes heb je vreemd genoeg geen enkele invloed op de keuze van de wagen, dat wordt voor je bepaald. Slechts bij het alleen rijden op de lange tracks of bij het opstarten van een single race kies je de wagen zelf.

SNOTSTUUR

Voor een spel wat het overduidelijk van fun moet hebben, zitten er helaas wat nasty fouten in.
Ten eerste liggen de wagens niet lekker in de vingers. Je moet echt van goede huize komen wil je de wagens met een beetje snelheid door de bocht kunnen gooien zonder daarbij de wand te raken; ze slippen gewoon heel gauw weg. Het is soms alsof er snot in je stuur zit. In de makkelijkste mode (die echt heel makkelijk is) maakt dit nog niet uit, maar in de moeilijkste mode kost dit je vrijwel altijd de overwinning.
Een tweede probleem zijn de wat korte circuits; binnen één à twee minuten ben je over het algemeen klaar en dat is veel te kort om de spanning die rallyrijden zo leuk maakt, er in te houden. Als dan ook nog eens blijkt dat je hetzelfde circuit vaak een keer of zes moet afleggen (afvalrace), dan gaat het spel bij sommige championships gauw vervelen.
En derde misser is de wat vreemde menu-struktuur van het spel. Als je stopt met racen, keer je vreemd genoeg steeds terug naar een beginscherm waar je op Enter moet drukken om weer te beginnen.
Waarom kun je niet bij het hoofdscherm uitkomen?

PLUSSEN

Rally Masters heeft gelukkig ook veel goede dingen te bieden. Zo zien de graphics er goed uit. Het spel biedt mooie, zeer afwisselende tracks en glimmende auto's. Daarnaast kunnen de wagens fraai kapot, bij een vette crash springen de barsten in je ruiten en vliegen de spoilers in het rond.
Ook het geluid is oké; onder een brug doorgaan klinkt duidelijk anders als door het open terrein rijden.
Voeg daar nog eens een zeer groot aantal (te korte) tracks, vette soundtracks, een shitload aan auto's en strakke special effects aan toe en je hebt mijns inziens een zeer leuke arcadegame die het uitermate goed doet als een fungame op verjaardagen, feestjes of tijdens de lunch.

Oma, wilt u van m'n schoot afgaan!

Lijkt wel zo'n foute videoclip.









KIES BIJ EEN

1: GRATIS Power Unlimited Agenda (2000-2001)



Dé agenda vol met
GAMES, GAMES, GAMES.

Omdat school al saai genoeg is!

òf 3: GRATIS Magix Dance Maker

Maak simpel je eigen 'dance' hits op de PC met behulp van meer dan 1000 dance, trance, house en hip-hop samples. Daarnaast is het ook mogelijk om je eigen videoclip samen te stellen.

Annie, hou me tassie effe vast!





ABONNEMENT

(12 nummers voor ƒ 65,40)

òf 2: MegaKorting

van bijna 25%

12 nummers voor 50 piek!!!

Hoe word ik ABO?

Vul de antwoordkaart in of bel: 023-5566789

In België kost een jaarabonnement 1380 BF, hiervoor bel je: 02-7762233, het gekozen cadeau krijg je dan thuis gestuurd. Belgische lezers kunnen ook kiezen voor een korting: je betaalt dan 1100 BF.





Vier weird uitziende superwezens gaan al muterend en om zich heen hakkend enorme buitenaardse torren en spinnen te lijf op een verre planeet. Klinkt geinig toch?

VAN SCREEN-SAVER TOT SPEL

De makers van Evolva zijn voornamelijk bekend door hun 'Organic Art' screensavers, dus we wisten dat ze wel weirde graphics konden afleveren. Maar één heel spel? Zoals je misschien nog wist van de eerder besproken powercheck controleer je als speler vanuit een ruimteschip vier DNA gemuteerde Genohunters die het opnemen tegen alien bugs. Deze bugs uitten zich als parasiet en zijn van plan de hele planeet uit te moorden. Met vier Genohunters aan je zijde moet je dat voorkomen. Je kunt maar één Genohunter per keer besturen. Maar de andere drie helpen je in de strijd of guarden een omgeving. Iedere Genohunter heeft speciale powers die je bovendien kan uitbouwen. Door de hompen vlees van de gedode bugs op te nemen krijg je DNA dat je kunt gebruiken om verder door te muteren. Hiermee worden de Genohunters sneller, sterker en krijgen ze nieuwe wapens. Weird, maar knap gevonden.

MASSAVELD SLAGEN

Evolva is een tactical shooter met een minuscuul vleugje RPG. Meestal komt het neer op rennen, jumpen, hakken en schieten, maar soms vereist het spel meer inzicht. Het eerste level gaat nog wel, maar daarna worden de bugs aanzienlijk taai en zijn ze ook talrijker. Sommige scènes lijken zo weggelopen te zijn uit de massaveldslagen van Starship Troopers. Ook duurt het wel even voordat je eindelijk eens wat kunt gaan muteren. Veel hakken en opnemen [illegible] en dezelfde Genohunter versnelt dit proces. Die speciale vaardigheden en extra wapens die je door het opnemen kunt verkrijgen, zijn hard nodig want de bugs zijn dodelijk. Ze komen echt met hordes en zijn bovendien niet al te dom. Als ze in hun eentje zijn, zullen ze niet bij voorbaat voor jouw vlammenwerper gaan lopen en met name in groepsverband zijn ze ziekelijk agressief. Sowieso heeft het spel een lekker hardcore en bloody sfeertje.

WEINIG AFWISSELING

Toch had het spel [illegible] wel wat meer diepgang mogen [illegible] want je doet [illegible] [illegible] voortdurend ver- [illegible] Genohunters mij [illegible] maar na [illegible] levels jump, run, hak en schiet had ik het wel en beetje gehad. Ook de levels zijn niet echt afwisselend. Dan kan je natuurlijk altijd nog een deathmatch opstarten. Dit is dan wel weer geinig want wie het meest hakt en kilt, kan meer DNA opnemen en wordt dus sneller en sterker. Aan de andere kant [illegible]

POWER RAPPORT

+ Vier weirde & bloody Genohunters
+ Hardcore action
+ Muteren
− Steeds hetzelfde

PC CDROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 233, 32 Mb
Fabrikant: Computer Arts/Virgin
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505484

Evolva is erg origineel en weird, alleen jammer dat op een gegeven moment de verveling een beetje toeslaat omdat je steeds hetzelfde doet en de levels weinig variatie bieden. Desalniettemin een frisse en bizarre game die met name de hardcore liefhebbers zullen waarderen.
JAN

Evolva

8.0

Wat een slachtpartij! Niet geschikt voor zwakke maagjes.

Hé pas op joh, je loopt zo door een plas bloed en ik heb net het huis gedweild.

Dat scheelde een bilhaar.

Aan liters bloed en vette explosies geen gebrek.

De bugs worden steeds groter.

Als je de oorspronkelijke planeetbewoners met rust laat, laten zij jou met rust.

Aaaaah! Even mijn eeltknobbels laten weken.

Might and Magic VIII

Day of the Destroyer

Jongens wat vliegt de tijd: deel 8 alweer in de Might & Magic reeks. Is deze nieuwe M&M meer van hetzelfde of slaan we een nieuwe weg in?

DESTROYER

Net als de Ultima-reeks kan de Might & Magic-reeks stoelen op een lange traditie. Maar na deel VI, dat grafisch niet zo heel mooi was maar wel kwa verhaal en gameplay goed in elkaar stak, ervaarde ik deel VII als een herhalingsoefening. Het werd dan ook tijd dat de Might & Magic-reeks nieuw leven werd ingeblazen. Helaas slaagt deel VIII daar allerminst in. Sterker, het is net of je M&M VII of VI zit te spelen.

Het verhaal van M&M VIII is in grote lijnen als volgt. De mysterieuze Destroyer is er op uit om de wereld te vernietigen. Hij plaatst een enorm kristal dat vervolgens de interdimensionale gates opent naar de planes van Aarde, Lucht, Water en Vuur, met als gevolg chaos en destruktie, demonen en monsters. En jij mag dat natuurlijk weer gaan rechtzetten.

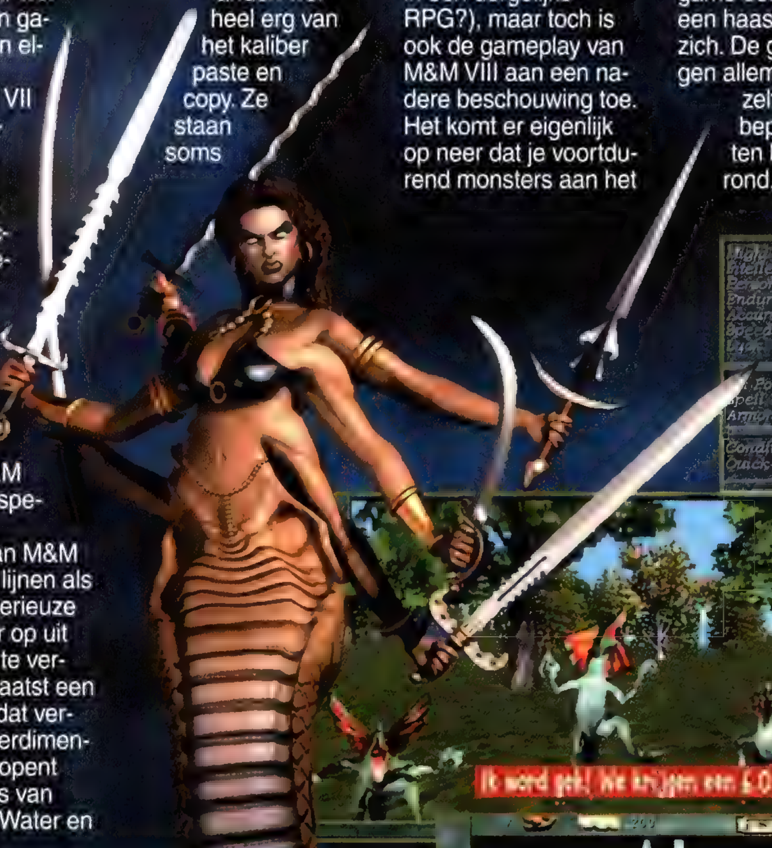
GEDATEERD

Dat M&M VIII teert op vergane glorie is met name te zien aan de graphics. Ik geef een quote die op de achterkant van de speldoos staat: “Awe-inspiring graphics with fully 3D rendered creatures and real-time lighting”. Nou, niet dus! Je wordt gewoon belazerd waar je bij staat. Die zogenaamde 3D wezens zijn in werkelijkheid 2D sprites die er lelijk en blokkerig uitzien. Met name als je dichtbij je vijanden staat, ziet er echt gewoon niet uit. Bovendien zijn de vijanden wel heel erg van het kaliber paste en copy. Ze staan soms gekloond achter elkaar opgesteld. Dan lijkt het net of je naar een verzameling kartonnen monsters staat te kijken.

De indeling van de diverse steden, dorpen en omgevingen is nog wel mooi gedaan, maar dat weegt niet op tegen de lelijke, achterhaalde objekten en monsters.

NIEUW?

Het vasthouden van een concept is op zich oké (hoeveel vernieuwing kun je toepassen in een dergelijke RPG?), maar toch is ook de gameplay van M&M VIII aan een nadere beschouwing toe. Het komt er eigenlijk op neer dat je voortdurend monsters aan het killen bent, sterker wordt en weer andere monsters killt. Daarnaast heeft de game een gevoel van een haastklus over zich. De guards zeggen allemaal exact hetzelfde en als je bepaalde queesten hebt afgerond, blijven dorpsbewoners je toch diezelfde queesten opdragen. Ook als je ze al lang hebt volbracht! Voor verstokte M&M fans zal dat misschien geen bezwaar zijn, maar wat meer afwisseling en een rijke verhaallijn hadden geen kwaad gekund. Leuk is wel dat je nu ook vampieren, lizards, orcs en andere slechteriken in je gezelschap kunt opnemen, waar dat voorheen altijd puur vijandelijke eenheden waren. Dit is eigenlijk de enige echte vernieuwing in M&M VIII, en dat is toch wel erg mager.



En dat maakt bij elkaar... een 6.0!

Ik word gek! We krijgen een 6.0 van Jan!

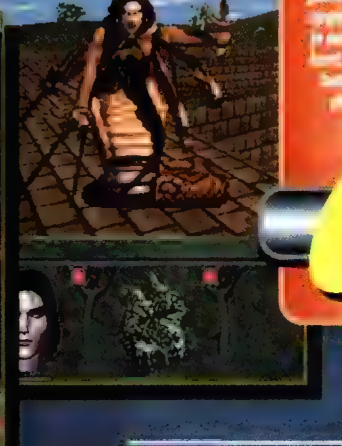
Waaat! Een 6.0!



Is dat Jan daar, van die 6.0.



Jantje, kom eens bij ons, vent...



Power RAPPORT

PC CD-ROM

32 Mb RAM.

6.0

De bloederigste shooter aller tijden ligt in de winkels. Soldier Of Fortune is bikkelhard, grimmig en super gewelddadig.

ATOOM BOMMEN

Soldier Of Fortune laat je spelen met de huurling John Mullins. Samen met een zekere Hawk werkt hij voor een geheime organisatie genaamd The Shop. Deze geheime Winkel van Sinkel laat John en zijn mannen allerlei secret missies uitvoeren en daar krijgen ze dik voor betaald.
Met alle mogelijke hulpmiddelen bij je ga je op pad om allerlei geheime terroristische organisaties, bendes of ander tuig uit te schakelen.
Degene die de demo gespeeld hebben, weten dat er vier atoombommen gestolen zijn en verkocht aan de hoogste bieder. In de huid van Mullins reis je de hele wereld af op zoek naar de atoombommen. Daarbij stuit je op heel wat criminele organisaties en word je van de ene naar de andere groep bad guys geleid. Wat begint met een bende skinheads, brengt je al snel naar een voormalig-Joegoslavische militie, even later sta je tegenover een groep moordlustige ninja's en uiteindelijk zul je zelfs bij Saddam Hussein op de koffie gaan!

GHOUL

Stokpaardje van het ontwikkelaarsteam van Raven is het Ghoul-rendering systeem. Hierdoor hebben alle neer te knallen tegenstanders zesentwintig verschillende 'pain zones'. Dat houdt dus in dat je zijn wapen uit z'n klauwen kan schieten, hem vervolgens in zijn teen kan raken en daarna afmaakt met een kogel in zijn hoofd. De wijze waarop je iemand neerknalt is echt nog nooit eerder in een spel zó keihard realistisch en gedetailleerd weergeven. Met precisie kun je helmen, maskers, petjes en brillen van bad guys afschieten, voordat je ze over de kling jaagt. En met een shotgun kun je armen, benen, voeten en hoofden wegmaaien waarbij het bloed en de afgerukte ledematen je om de oren vliegen.
SoF is keihard en doet geen concessies. Het is dan ook te grimmig en te gewelddadig voor de jongste gamers. In tussenfilmpjes worden gijzelaars en onschuldige burgers zonder genade door de vijand neergeknald. Ben je daar niet op voorbereid, dan is dat wel even slikken en schrikken; velen zullen dit spel sowieso te grof en te ziek vinden om er plezier aan te beleven.

HARD

Ben je wat meer ervaren en kun je door al dat geweld heenkijken, dan ontstaat er een zeer boeiende game. Met name de verschillende manieren van killen, maakt dat het niet een hersenloze rush wordt van knallen, rennen, schieten, bukken, knallen et cetera. Sowieso hou je het op die manier niet lang vol in SoF. Je moet je doelen echt taktisch benaderen. Natuurlijk zijn er stukken die snel en knallend zijn af te leggen, maar je tegenstanders duiken op de meest onverwachte plaatsen op.
De hoeveelheid munitie en wapens die je per missie meeneemt, is beperkt. Ook zijn de powerups zo goed als afwezig. Hier en daar een beschermend vest, munitie van gedode tegenstanders, een paar granaten of een night vision bril en dan heb je het wel gehad. En hoe moeilijker je de game instelt, hoe minder savegames je hebt. Om de minuut saven is er dus niet bij.

QUAKE 2,5

SoF maakt gebruik van een verbeterde Quake II engine. Zelf praat Raven over de Quake 2,9 engine maar dat is echt te veel eer. Ik zou eerder spreken van Quake 2,5. Het spel ziet er gewoon goed uit, maar verwacht geen Quake III: Arena plaatjes. Met name objekten als jeeps, meubels en wapens die op de grond liggen, kennen weinig polygonen en zien er dus hoekig en vlak uit.
De wapens in de hand van Mullins zijn echter wel zeer fraai uitgevoerd en ook de uitwerking van het schieten is knap gedaan. Je tegenstanders strompelen weg als je ze in hun been schiet, grijpen verbeten naar hun arm of keel en schreeuwen het uit van de pijn.
Via de Sniper Rifle, die super kan inzoomen, kun je de bad guy's gigantisch fucken. Zo lopen sommige mannetjes met tanks op de rug. Een gemikt schot op de tank en de arme ziel vliegt in de fik, terwijl hij zijn maten die in de buurt staan eveneens van een ongevraagd vuurtje voorziet.


Een lekkere babe, maar vergis je niet.


Je kan z'n baardharen er bijna afknallen.


Grill-burger.

Soldier o

ONLINE KNALLEN

De wapens variëren van een handgun, een vlammenwerper, een mitrailleur, een experimenteel wapen (in de latere missies) tot een soort Clint Eastwood-achtige 'go ahead, make my day' gun. Deze .44 Silver Talon kan met een gericht schot iemands hoofd van diens romp afblazen of zijn maag perforeren. De Sniper Rifle is echter mijn favoriet.

Ook online biedt SoF een aantal aardige varianten. Naast de standaard Deathmatch en Team Deathmatch zijn er ook nieuwe speelmodes zoals Assassin, Arsenal en Realistic. Al met al een vrij complete shooter dus, die de lat kwa geweld maar ook kwa gameplay weer een stuk hoger heeft gelegd.

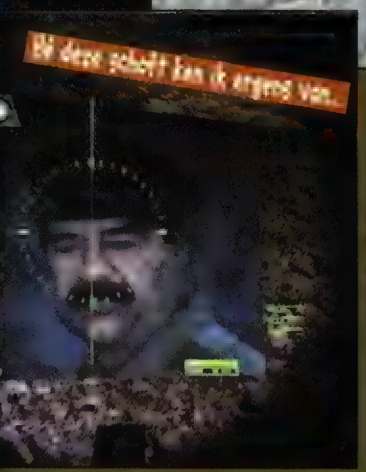














RAPPORT

- + Niet alleen maar rennen en knallen
- + [illegible]
- + Ghoul-systeem
- − Niet voor de jongste gamers

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: Pentium 233, 64 Mb
Fabrikant: Raven Software
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 035-5394000

Een keiharde, gewelddadige, bloederige shooter die meer biedt dan alleen maar rennen-schieten-rennen-schieten. De diverse lokaties, de superieure Sniper Rifle alsmede de verschillende manieren van tegenstanders uitschakelen, zal bij menig shooterfanaat een sadistische grijns op zijn smoel toveren.

8[6]

f Fortune

NBA 2K

NBA 2K is de natte droom van alle b-ball liefhebbers. Dus gooi die NBA Live games maar bij het grofvuil, this is the shit. Wel effe een Dreamcast scoren natuurlijk.

JAW DROPPING

Laat ik allereerst beginnen met te vertellen dat de graphics van deze game jawdropping zijn. Alle spelers van het afgelopen seizoen zijn van de partij en ze zien er fingerlicking goed uit. Had je bij NBA Live nog het idee dat je naar een paar slechte look-a-likes zat te kijken, in NBA 2K is het alsof je naar de real thing zit te staren. De spelers zien er levensecht uit, van hun gezicht tot aan de manier waarop ze over het parket rennen. Niet alleen aan het uiterlijk zijn de spelers herkenbaar ook de moves van de sterren zijn gebaseerd op de bewegingen waardoor ze in het echt zo populair zijn geworden; Shaq die met zijn kont de tegenstander in de first row duwt, Dikembe 'Mount' Mutombo die iedere inzet richting kleedkamer mept en rookie Vince Carter die met zijn dunks de basket op z'n grondvesten doet schudden. De motion-capturing van de spelers is zo goed gedaan dat ik af en toe het idee had dat ik niet naar m'n game maar naar Canal + zat te kijken.

MOOI BORD

Maar gelikte graphics maken nog geen goede game, of zoals Seki uit de BUS het zou zeggen 'van een mooi bord kan je niet eten.'
Ik zal het dan maar even heel simpel uitleggen, NBA 2K is een prachtig bord en je kan er heerlijk van eten. De controls laten niks te wensen over zodat je de cross-over en spin-moves meteen onder de knie hebt. Voor je het weet geef je de ene alley-oop naar de andere en stuur je de tegenstander met een paar simpele drukken op de knoppen het bos in.

DETAILS

De game modes bestaan uit het bekende werk: Exhibition, Practice, Season en Playoffs, dus die spreken voor zich. Maar juist bij basketballgames zijn het de kleine dingen die het 'm doen en het onderscheid maken en die kleine dingen heeft NBA 2K allemaal.
Het eerste wat opvalt zijn de scheidsrechters die langs het veld wandelen en daar waar nodig de juiste calls maken inclusief de daarbij horende gebaren. Dan de spelersbank, die bestaat uit volledig 3D teamgenoten en ze zitten nu niet meer als zoutzakken naar de wedstrijd te kijken maar juichen en klappen voor geslaagde akties. Voor het eerst staat er ook een coach aan de zijlijn die je van advies voorziet of je genadeloos uitscheldt. Het commentaar is ook een stuk beter dan in andere b-ball games; er wordt play-by-play commentaar gegeven, wat bijdraagt aan de spanning van een gelijkopgaande game.
Het publiek is jammer genoeg nog steeds uitgevoerd in 2D, maar beweegt nu afzonderlijk van elkaar, je ziet dus mannetjes die opstaan en klappen terwijl de buurvrouw chagrijnig blijft zitten.
En dan heb ik het nog niet eens over details als geweldige action replays, verschillende camerastandpunten, facial expressions en zichtbare tattoos.
Is ie dope?
Hij is dope!

'Oh he didn't just do that!'

Power RAPPORT

- + Oogstrelende graphics
- + Heerlijke controls
- + [illegible]
- + Heel veel details

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2600
Fabrikant: Visual Concepts
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

NBA 2K is de bomb! Ik had wel verwacht dat het er goed uit zou zien maar dat het zo mooi is geworden... Ongelooflijk. En dan speelt ie ook nog eens heerlijk!
JEROEN

9⁶

Voor iedereen met een Muppet-tik

Muppet Race Mania

Het is al een tijdje stil rond de poppenfamilie van Jim Henson die vroeger nog wekelijks bij ons op de buis te zien was. Alhoewel het bedrijf van Henson na zijn dood enkele jaren geleden, zich ontpopte tot een special effects specialist in de filmindustrie, zijn de Muppets zelf nagenoeg met pensioen.
Waarom er juist nu een game uitkomt met deze stoffige vriendjes in de hoofdrol, weet ik bij god niet. En waarom het een racespel moest zijn, zou ik helemaal niet weten. Als het maar lachen is, zullen we maar zeggen, toch?
En lachen is het zeker, al is het wel met kleine kuiltjes in de wangen. Leuke, vriendelijke race-aktie die vooral te vergelijken is met Mario Kart. Je kunt één van de vijf Muppets (Miss Piggy, Gonzo, Kermit, Fozzie en Rizzo) uitkiezen, elk met hun eigen voertuig. Bij Kermit is dit een simpele kart, maar bij Gonzo is het een ufo. Alle tracks, 28 in totaal, hebben iets te maken met een scène uit een van de Muppet speelfilms. Elk keer als je een nieuwe track selecteert, krijg je een fragment te zien uit de betreffende film. Het gaf mij weer die zondagmiddag KRO-vibe, die ongetwijfeld iedereen van mijn generatie met mij deelt (toch?!).
Kwa race-gameplay is Muppet Race Mania wel oké; je kan net als bij de meeste van dit soort games, allerlei shit op je tegenstander afvuren zodat die even een tijdje uit het veld geslagen is. De projektielen waarmee je schiet variëren van bommen tot Gonzo-babies. Geheel in de stijl van de Muppets dus, net als alles in dit spel.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 74,95 Bfr. ca. 1400
Fabrikant: Jim Henson Interactive
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

7^{0}

Good clean racefun voor het hele gezin, met kuiltjes in je wangen, and that's not me!
• RUBEN

Silkolene Honda Motocross GP

Het allerlekkerst met een Force Feedback stuurtje

Silkolene Honda Motocross GP is een onverwacht pareltje. Het ziet er erg mooi uit, kent vele mogelijkheden, is dankzij de samenwerking met het RWJ Silkolene Honda Motocross-team zeer realistisch uitgewerkt en speelt erg fijn, mits je een Force Feedback stuur hebt. Het komt niet vaak voor dat een racegame zo'n meerwaarde krijgt door een FF stuur. Echt, met een joypad of het toetsenbord verwordt dit spel tot een redelijk produkt, terwijl ik er met een FF-stuur zwaar van uit mijn dak ging.
Ten eerste heb je met FF veel meer grip op de motor omdat je het parcours goed aanvoelt en dus behaal je betere resultaten. Ten tweede en dit is eigenlijk veel belangrijker, is de FF-ondersteuning van dit spel echt legendarisch. Ik had de FF 'maar' op medium staan en de boeken trilden al van mijn tafel af. Je moet je stuur echt goed vasthouden, anders hobbelt ie zo uit je handen. Echt super!
SHM draait om de wedstrijden in de 125, 250 en de 500 cc. Je kunt meedoen aan een snelle wedstrijd, een enkele wedstrijd of het kampioenschap. In het kampioenschap zul je flink aan je motor moeten sleutelen. Gelukkig bevat het spel een uitstekende Nederlandstalige handleiding zodat je ook zonder al te veel kennis van motoren goede resultaten kunt behalen.
Grafisch gezien is SHM oké; alle opsmuk die de hedendaagse PC-game moet bezitten, is in het spel verwerkt. Helaas zitten de mannetjes in vergelijking met toppers als Superbike 2000 wat houterig op de motor. Ook de A.I. is niet altijd even goed; er wordt wel gebeukt in de bochten, maar dat lijkt soms meer toeval dan opzet.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, 3D-videokaart
Fabrikant: Midas Interactive • Distributeur: Label Select
Tel: 0499-474936

8^{4}

Als je een stuur met Force Feedback bezit, moet je Silkolene Honda Motocross GP zeker eens uitproberen. Je trilt bijkans van je stoel af. Spektakel gegarandeerd!
• J.J.

UEFA 2000

UEFA 2000 moet het op de Game Boy Color opnemen tegen het almachtige FIFA 2000, en zoals bekend verlies je die strijd negen van de tien keer. UEFA 2000 is absoluut geen slechte game maar het speelt, bekt en poort allemaal wat minder als de GBC-footie van EA.
Laten we beginnen met de graphics; die zijn een beetje te kinderachtig, de bal is veel te groot, de spelertjes bewegen hobbezakkerig over het veld en de keepers hebben allebei een pet op. Het geluid is echt afschuwelijk. Je hoort de hele tijd 'olé, olé, olé, we are the champions, we are the champions' voorbijkomen. Burk!
En dan als laatste de gameplay: kwa mogelijkheden wint UEFA 2000 het misschien wel van FIFA 2000. Je kunt echt onwijs veel dingen instellen en alle landenteams zitten in het spel. Maar als het balletje begint te rollen, gaat het meteen goed mis. Allereerst moet je jouw spelertje echt boven op de bal plaatsen, anders loopt hij er zo voorbij. En wat dacht je van deze: de makkelijkste mode is zo makke-


Alleen aardig in moeilijkste mode

lijk omdat de tegenstander zo traag is als dikke stront door een trechter. Pas in de moeilijkste mode houdt hij er een normale snelheid op na.
In die moeilijkste mode komt UEFA 2000 eigenlijk pas echt tot bloei. Je moet je best doen om te winnen, combinaties kunnen vloeiend uitgevoerd worden en de aktie verloopt in een normaal tempo. Wel kost het nog steeds veel problemen om jouw mannetje de bal te laten oppikken, je wil er nog wel eens voorbij speren. Maar goed, het lijkt in deze mode tenminste op voetbal.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ca. ƒ 79,- Bfr. ca. 1500
Fabrikant: Bit Managers
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

6^{0}

UEFA 2000 krijgt een krappe voldoende omdat alleen de moeilijkste mode een beetje fatsoenlijke gameplay biedt. De twee eerste modes kun je het beste links laten liggen, veel te frustrerend.
• J.J.

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

Op het moment van schrijven ben ik, en vele PU redacteuren met mij, druk bezig me geestelijk voor te bereiden op de E3. Daar krijgen we letterlijk honderden games, rondborstige PR dames, feestelijke banketten en nachtelijke party's voor de kiezen. Vier dagen games, games, games en girls wat de klok slaat. Als je dit leest, zijn we echter al weer terug met tassen vol goodies, preview disks, demootjes, screenshots en een shitload aan info. Maar daar lees je meer over in de volgende PU. Wat je wel nu al kan lezen, zijn de vele cheats die we met jullie hulp weer verzameld hebben want die slaan we natuurlijk geen nummer over.
Oké dan, later & cheat on!
JAN

Eeuwig leven post stuur je naar: POWER UNLIMITED, POSTBUS 1914 2003 BA Haarlem
Of ons e-mail adres: EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL
Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij: NINTENDO SERVICELIJN: 0909-0490444 (1 gulden per minuut)
SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND: 0909-9000000 (1 gulden per minuut)
BELGIË: 0900-00000 (Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)





tip van de maand

RESIDENT EVIL 3

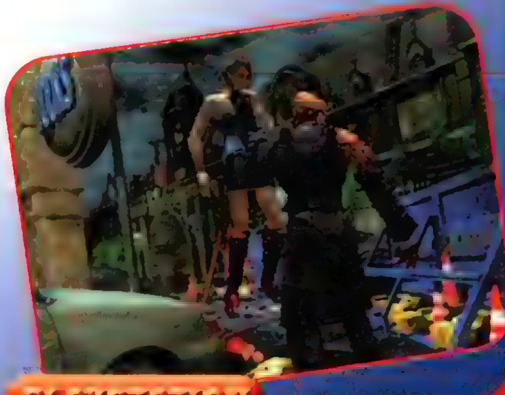
Tom Zeijlmans uit Rosmalen wint met zijn Tip van de Maand voor Resident Evil 3 een game naar keuze!

Gunpowder combinaties
A: handgun bullets
B: shotgun shells
C: grenade rounds
A+C: grenade flame rounds
B+C: grenade acid rounds
C+C: grenade freeze rounds
C+C+C: magnum bullets

Codes & Secrets
* Code van de kluis in het politiebureau: 0513
* Wachtwoord van de computer: aqua care
* Code van de kluis in het ziekenhuis: 531
* Bij de puzzel in het ziekenhuis moet je de ventielen: 1, 3 en A omzetten
* Bij de puzzel in de klokkentoren (de muziekdoos) moet je dit omzetten: A-down, B-down, C-up, D-down, E-up, F-up
* Bij de klokkenpuzzel moet je de drie ballen pakken die in de standbeelden zitten, dat zijn: christal ball, amber ball, obsidian ball. Leg ze in deze volgorde van links naar rechts in de klokken: 1 AMBER BALL, 2 OBSIDIAN BALL, 3 CHRISTAL BALL. Je krijgt nu een gouden tandwiel, combineer die met het zilveren tandwiel en stop ze in de klok in de klokkentoren.
* Bij de puzzel in het park moet je de fontein laten leeglopen door op de kast vlakbij de fontein te drukken en deze combinatie met de tandwielen uit te voeren: het schema hieronder geeft de positie van de tandwielen weer:

  1 2 3
  4 5

  Je moet de witte tandwielen onder zien te krijgen en de zwarte boven doe deze combinatie: 4-2-5-3-2-1



PLAYSTATION

Meer tips op de volgende pagina's:

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer



MESSIAH

D.J. van de Weerdhof uit Veenendaal is bij deze uitgeroepen tot de nieuwe Messias.

Druk op ESC en toets onderstaande codes in.

icantsee: A.I. gezichtvermogen uit
icanseeu: A.I. gezichtsvermogen aan
braindead: A.I. uit
einstein: A.I. aan
mynightmare: creëer Armored Behemoth
bestfriend: creëer Barman
bigbang: creëer Bazooka
onsteroids: creëer Behemoth
letmein: creëer Bouncer
buzzbuzz: creëer Buzzsaw
keepmecompany: creëer Campanion Bot
charwireon: karakter's wireframe aan
charwireoff: karakter's wireframe uit
smellyguy: creëer Chot 1
nohygiene: creëer Chot 2
idontdance: creëer Chot 3
scumbucket: creëer Chot 4
smellysteroids: creëer Chot Behemoth
chotling: creëer Chot Dwarf
mixalot: creëer DJ
bustamove: creëer danser 1
cutarug: creëer danser 2
incharge: creëer Domina
toohardforme: beëindig huidig spel
janeplain: creëer vrouwelijke inwoner 1
jillplain: creëer vrouwelijke inwoner 2
lightmeup: creëer Flamethrower
fungirl: creëer Fungirl
ucantkillme:
God mode (alleen voor Bob, niet voor de persoon waar hij inzit)
fleshnbloood: God mode uit
getsome: creëer Grenades
guncmndr: creëer Gun Commander
stickaround: creëer Harpoon Gun
specialguy: creëer Hung
rapidfire: creëer Machine Gun
slicendice: creëer Maimer
averagejoe: creëer mannelijke inwoner 1
averagejack: creëer mannelijke inwoner 2
averagejohn: creëer mannelijke inwoner 3
coolfx: creëer Maser
heydoc: creëer Medic
addedfirepower: creëer Offensive Bot
tophat: creëer Pimp Daddy
onpolycount: Polycount aan
offpolycount: Polycount uit
workit: creëer Prost 1
mansdream: creëer Prost 2
boomstick: creëer Pumpgun
glowstock: creëer Radiation Worker
varmint: creëer Rat
hcop: creëer Heavy Cop
mcop: creëer Medium Cop
lcop: creëer Light Cop
rcop: creëer Riot Cop
egghead: creëer Scientist
femfatale: creëer Subgirl 1
nastyone: creëer Subgirl 2
freezecam: bevries Camera
thawcam: ontdooi Camera
bringmeadrink: creëer Waitress
illbeback: creëer Weapon Ammo
cantseemyface: creëer Welder
weldme: creëer Welding Torch
workinman: creëer Worker
worldwireon: World wireframe aan
worldwireoff: World wireframe uit
gamespot: creëer Weapon ammo
voodooextreme: creëer Bazooka
softwarebuys: creëer Grenades



PC CD-ROM

PLAYSTATION



DIE HARD TRILOGY 2

Levelselect

Druk in het main menu L1, L1, ●, ●, ■, ■.

Gameshark codes

infinite health: d0081e84006d
infinite time (driving mode): d0081e84006d
infinite nitros (driving mode): 800fa2901388

PC CD-ROM

THE SIMS

Het is belangrijk om je vrienden te houden, als je geen aandacht aan sommige vrienden besteedt, raak je ze kwijt! Daarom deze tip.

Als je eenmaal een of meerdere vrienden hebt gemaakt, zet je ze gewoonweg uit hun huis, daardoor hebben ze geen invloed meer op het spel (dus je kunt ze ook niet kwijtraken), maar je houdt ze wel als vrienden.

PC CD-ROM



THE SIMS

Rodney simt er lustig op los.

Als je na het intikken van de code "klapaucius", meer en sneller geld wilt verdienen, voer dan de volgende code in: "!;!;!;!;!;!;" et cetera.

Zorg ervoor dat je eerste character een uitroepteken ("!") is, evenals het laatste.

PC CD-ROM



BATTLEZONE 2

Druk tijdens het spel op Ctrl en ~ om het cheatscherm te laten verschijnen en toets dan een van de volgende codes in.

ai.winmission: win de missie
game.cheat_bztnt: oneindige munitie
game.cheat_bzbody: oneindig schild
game.cheat_bzfree: oneindige piloten en hulpbronnen
game.cheat_bzradar: volledige kaart weergeven
game.cheat_bzview: onmiddellijke ComSat-verbinding
14_play_isdf: speel als ISDF na de missie
14_play_scion: speel als de Scion na de missie

PLAYSTATION

FIGHTING FORCE 2

Dankzij de force van Melvin Dijkhuizen.
Bij het ' Press start ' scherm houd je de volgende toetsen ingedrukt: L1, L2 , R1, Vierkant, X en pijltje naar links. Als je dit goed hebt gedaan, kom je vanzelf in een scherm waar je een level kunt kiezen. Als je een level gekozen hebt, heb je gelijk ook oneindig kogels en leven als het spel start.

PLAYSTATION



CRASH TEAM RACING

Veel plezier met deze uitgebreide codes van Rob Meulemans uit Oosterhout.
Bij alle codes moet je L1+R1 vasthouden. Als de code werkt, hoor je een geluidje.

Penta Penguin: ⇩, ⇨, ▲, ⇩, links, ▲ omhoog
Ripper Roo: ⇨, ●, ●, beneden, ⇧, ⇩, ⇨
(of win de Red Gem Cup)
N. Tropy: ⇩, ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ⇨, ⇨
(of win in Time Trial op Roo's Tubes van hem)
Papu Papu: ⇦, ▲, ⇨, ⇩, ⇨, ●, ⇦, ⇦
(of win de Green Gem Cup)
Komodo Joe: ⇩, ●, ⇦, ⇦, ▲, ⇨, ⇩
(of win Blue Gem Cup)
Pinstripe: I ⇦, ⇨, ▲, ⇩, ⇧, ⇩.
(of win Yellow Gem Cup)
Fake Crash: (geen code!) Win de Purple Gem Cup in Adventure mode
Nitros Oxide: (geen code!) Time Trial: zet een tijd neer en je moet het opnemen tegen N.Tropy (Kan het beste Penta of N. Tropy zelf gebruiken). Versla hem en nu moet je tegen Nitros Oxide rijden. Versla hem op alle banen en je kan met hem racen.

Extra tracks: ⇨, ⇨, ⇦, ▲, ⇨, ⇩, ⇩
Battle Arena's: speel alle cups in Arcade mode uit op alle niveaus
Turbo Track: verzamel alle CTR-tokens en Gems in Adventure mode
Super turbo pads: ▲, ⇨, ⇨, ●, ⇦
Krijg altijd invisibility powerup: ⇩, ⇦, ⇨, ⇧, ⇧, ⇨
Invisibility: ⇧, ⇧, ⇩, ⇨, ⇨, ⇧
Unlimited Bombs: ▲, ⇨, ⇩, ⇨, ⇧, ▲, ⇦
Unlimited Wumpa Fruit: ⇩, ⇨, ⇨, ⇧, ⇧
Unlimited Masks: ⇦, ▲, ⇨, ⇦, ●, ⇨, ⇧, ⇧
View Turbo counter: ▲, ⇩, ⇩, ●, ⇧.
Scrapbook: ⇧, ⇧, ⇩, ⇨, ⇨, ⇦, ⇨, ▲, ⇨
(of verbreek alle records van N. Oxide in de Time Trial)
Spyro The Dragon 2 Demo: ⇩, ●, ▲, ⇨.

Shortcuts
Crash Cove: Blijf rechts van de eerste ramp en rij richting de berg links. Rij door het water en als je hoofd bijna onder water is druk je op de springtoets. Ga niet het schip op, dat loopt dood.
Dragon Mines: Rij de rails op die je op een kwart van de weg tegenkomt. Je wordt wel plat gereden, maar je ligt dan wel voor.
Papu Pyramid: Vlak voor de trap is een powerboost. Rij er overheen en ga meteen naar links en spring daar op de verhoogde weg ernaast. In de bocht voor de trap is een gat tussen de vangrails. Gebruik een speed powerup en rij richting het gat. Spring op het allerlaatste moment naar de "totempaal" en als het lukt, kom je gelijk op de andere shortcut.
Polar Pass: Na de tunnel met zeehonden staat er een muur. Als je van te voren goed je turbo gebruikt hebt, kun je over de muur springen. Zo niet, gebruik dan een speed powerup.
Sewer Speedway: Zodra je in het rioolwater komt, kijk je rechts omhoog. Daar zie je een gat. Als je een beetje het effekt van een half-pipe kent, kun je erop komen. Ook haalbaar met een speed powerup.
Slide Coliseum: Je kan vrijwel bij elke scherpe bocht over het heuveltje springen. Zo snij je een hoop stukken af.
Tiger Temple: Als je uit de eerste tunnel komt, zie je links een gezicht op de muur. Rij er tegenaan met een Aku Aku/Uka Uka of gooi er een bom, raket, flesje of beschermveld tegenaan. De mond gaat open en zo lig je weer een stuk voor.

Hints
Je kan flesjes vooruit gooien door ⇧ + ● in te drukken. Als je een tijdje oefent, kan je je maten in Battle mode goed verrassen.
Als er iemand achter je rijdt of er zit een raket achter je aan, dan kan je met ⇩ + ● een bom naar achteren gooien.



EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

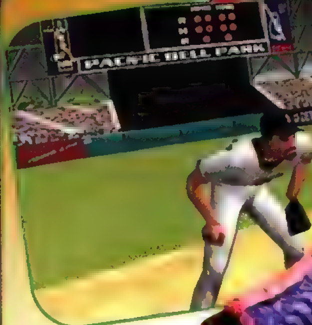
PLAYSTATION



COOL BOARDERS 4

Boike is de held op iedere piste!
Tik in als naam.
lcheat: all boards, boarders and mountains
imspecial: all new events
newhill: new race areas

PC CD-ROM



TRIPLE-PLAY 2001

Homerun geluiden: Druk op A (luchttoeters), D (fluiten), S of W terwijl je om de honken loopt na het slaan van een homerun.



PC CD-ROM

THIEF 2: THE METAL AGE

Wijzig startkapitaal
Edit het bestand dark.cfg door er de regel "cash_bonus n" aan toe te voegen waarbij 'n' het beginkapitaal bij een missie voorstelt.

Meer geld
Save het spel net voordat je de missie uitspeelt, speel de missie normaal uit en save het spel in een andere savepositie, herlaad de save die was gemaakt voordat je de missie uitspeelde, speel de missie weer uit. Het statistiekenscherm zal het geld van beide missies combineren. Doe dit zo vaak als je wilt.



Level overslaan
Druk op CTRL , ALT, SHIFT en END tijdens het spelen om het level over te slaan.

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer



PC CD-ROM

STAR TREK: ARMADA

Druk tijdens het spel op ENTER en tik een van de volgende codes.

kobayashimaru: ga naar volgende missie
showmethemoney: meer geld
canofwhoopass: 99 extra officieren
phonehome: chat-lijst in Multiplayer
screwyouguysimgoinghome: boot-lijst in Multiplayer



PLAYSTATION

ROAD RASH JAILBREAK

Gameshark codes

800d57665a5a : infinite health
800d577c4040 : infinite bike damage
800d577e016e : always win
300d81ec000a : infinite nitro
800dsd480000 : stop timer
800d81e401ff : all weapons



PC CD-ROM

DIE HARD TRILOGY 2

Druk op ESC om het spel te pauzeren en toets een van de volgende codes in op het scherm.

Any_painless: god mode
Any_fogging: mist
Any_followme: verschuif camera
Shooting_weapons: alle wapens
Shooting_ammo: oneindige munitie
Shooting_autoreload: auto-reload aan/uit
Shooting_autofire: automatisch vuren aan/uit
Shooting_slowmo: trage vijanden
Shooting_slowrocket: trage raketten
Driving_ghost: door muren rijden
Driving_nitro: oneindige nitro
Driving_chantastic: sneller rijden
Driving_freeze: tijdlimiet aan/uit
Driving_snow: sneeuw
Driving_susonly: alleen met banden rijden
Action_weapons: alle wapens
Action_ammo: oneindige munitie
Action_freeze: bevries vijanden
Action_targeting: automatisch mikken aan/uit
Action_laser: laserzicht aan/uit
Action_ghost: door muren lopen
Action_followterrain: supersprongen
Action_mrbones: skeletten mode
Action_shocked: elektrische mode
Action_fps: first person view
Action_fragyuck: meer bloed
Action_pillowmode: kleine hoofden
Action_bighead: grote hoofden

FEAR EFFECT

Dave Covent uit Deinze-Astene helpt je op weg in Fear Effect.

OPLOSSINGEN VAN PUZZELS

Ontmantelen van de bom (disc1)
Je moet de draden in de juiste volgorde doorknippen:
Eerst de oranje knop - rood en geel
Dan de paarse knop - rood en blauw
Dan de groene knop - blauw en geel
Deze combinatie vind je ook terug op de muur wanneer je met de lift beneden komt

INVOEREN VAN DE KLUISCODE (DISC1)

Deze combinatie vind je ook terug op de muur buiten deze kamer (de neonlichten)

DE PUZZEL OM DE LADDER TE LATEN ZAKKEN (DISC2)

Gebruik de kaart om het paneel te openen en zet alle drie de powerschakelaars af. Neem de eerste plug en plaats hem op de powerplaats van de middelste kolom. Plaats de andere plug op de Lock 3 plaats. Zet nu de power schakelaars aan. Na de scène zet je de powerschakelaars weer af. Plaats nu de plug op de linker powerschakelaar en de andere plug op de Ladder plaats. Zet de schakelaars weer aan en je kan naar boven.

IN TE VOEREN CODE IN DE TREIN (DISC2)

Deze code vind je terug op het papier naast het paneel in de trein.
Voer ze als volgt in:
1e kolom : 4N2B **2e kolom** : 422C **3e kolom** : 8000

POPPENKASTPUZZEL

Om deze puzzel op te lossen moet je goed kijken naar het filmpje op de tv in de kamer ernaast waar trouwens een poster hangt van de pop.
Voer de volgende volgorde van beweging in.

(-)	(3)
(2)	(4)
(5)	(1)

De bovenstaande volgorde is zoals je ze moet indrukken op de kast.

BLOEMENPUZZEL (DISC3)

Zet de witte vaas links en de zwarte rechts en druk op x. In de witte vaas komen nu de zonnebloemen en in de zwarte de verwelkte lelies. Vergeet niet met x te bevestigen anders werkt het niet.
▲, ⇧,⇩ , ●,■, ⇨, ⇦:

EXTRA CODES

Deze codes moet je invoeren in het creditscherm dat je terugvindt bij de opties.
Onkwetsbaar:
L1, ▲, ⇧, ⇩, ●, ●, ▲, ■, ⇨, ■
Oneindige munitie:
L1, ▲, ⇧, ⇩, ●, ●, ▲, ■, ⇦, ■
Alle wapens:
L1, ▲ ,⇧, ⇩, ●, ●, ▲, ■, ⇧, ■



PLAYSTATION



PC CD-ROM

STAR WARS: FORCE COMMANDER

Als een unit-carrier explodeert, verwijder de unit op het moment van de explosie. Als je het goed doet, zal die unit verdubbeld zijn.

GoldenEye 007

Revolutionair cheat-nieuws voor alle GoldenEye bezitters! Eindelijk hoef je de codes niet meer binnen een bepaalde tijd in een bepaald level te halen maar je kunt ze gewoon intikken en er zitten twee nieuwe codes bij.

• Met links, rechts, omhoog en omlaag wordt de digitale pad bedoeld.
• De codes worden op dezelfde wijze ingevoerd als de cheat om meer characters te kunnen kiezen bij multiplayer (bijvoorbeeld L-knop + R-knop + Omhoog, druk je L in en houdt ingedrukt, dan L in en ingedrukt, dan druk je op Omhoog en dan laat je alles los, en ga je naar de volgende stap.)
De codes voer je in tijdens het spelen.

Invincibility
L Knop + Onder
R Knop + C-Rechts
R Knop + C-Omhoog
L Knop + Rechts
L Knop + C-Onder
R Knop + C-Omhoog
L Knop + Rechts
R Knop + Onder
L Knop + Links
L Knop + R Knop + C-Rechts

Alle wapens
L Knop + R Knop + Onder
L Knop + C-Links
L Knop + C-Rechts
L Knop + R Knop + C-Links
L Knop + Onder
L Knop + C-Onder
R Knop + C-Links
L Knop + R Knop + C-Rechts
R Knop + Omhoog
L Knop + C-Links

Maximum Ammo (niet oneindig)
L Knop + R Knop + C-Rechts
R Knop + Omhoog
R Knop + Onder
R Knop + Onder
L Knop + R Knop + C-Rechts
L Knop + R Knop + Links
R Knop + Onder
R Knop + Omhoog
L Knop + R Knop + C-Rechts
R Knop + Links

Pen & ink modus
R Knop + C-Onder
L Knop + R Knop + Onder
L Knop + Rechts
R Knop + C-Omhoog
L Knop + R Knop + C-Rechts
R Knop + Omhoog
L Knop + Onder
L Knop + Rechts
R Knop + C-Links
R Knop + C-Omhoog

Onzichtbaarheid
R Knop + C-Links
L Knop + R Knop + C-Omhoog
L Knop + R Knop + Links
L Knop + R Knop + Omhoog
R Knop + Omhoog
L Knop + C-Links
R Knop + C-Omhoog
L Knop + C-Onder
L Knop + R Knop + Links
R Knop + Rechts

Onzichtbaarheid in multiplayer
L Knop + C-Omhoog
L Knop + R Knop + C-Links
R Knop + Omhoog
L Knop + C-Rechts
R Knop + C-Links
L Knop + Rechts
L Knop + R Knop + C-Links
L Knop + C-Rechts
L Knop + Omhoog
L Knop + R Knop + C-Onder

De volgende cheats voer je in op het level-keuze scherm.

Toegang tot Facility
L Knop + R Knop + C-Omhoog
R Knop + C-Links
L Knop + Links
R Knop + C-Omhoog
L Knop + Links
R Knop + C-Onder
L Knop + C-Rechts
R Knop + Rechts
L Knop + R Knop + C-Omhoog
L Knop + Rechts

Toegang tot Runway
L Knop + R Knop + Links
R Knop + Links
L Knop + C-Omhoog
L Knop + Links
R Knop + C-Omhoog
R Knop + C-Onder
R Knop +C-Rechts
R Knop + Rechts
L Knop + Onder
R Knop + C-Links

Toegang tot Surface I
R Knop + C-Links
L Knop + R Knop + C-Omhoog
L Knop + Links
R Knop + Omhoog
R Knop + Links
L Knop + Omhoog
R Knop + C-Onder
L Knop + Rechts
L Knop +C-Rechts
L Knop + R Knop + Onder

Toegang tot Bunker I
L Knop + C-Onder
R Knop + Rechts
L Knop + C-Rechts
R Knop + C-Links
L Knop + C-Onder
L Knop + R Knop + Links
L Knop + C-Rechts
L Knop + R Knop + Omhoog
R Knop + C-Rechts
L Knop + Omhoog

Toegang tot Silo
L Knop + Omhoog
R Knop + C-Onder
L Knop + Links
R Knop + Onder
L Knop + C-Links
L Knop + R Knop + C-Rechts
L Knop + C-Omhoog
R Knop + Rechts
R Knop + Rechts
R Knop +C-Rechts

Toegang tot Frigate
R Knop + C-Omhoog
L Knop + Onder
R Knop + C-Rechts
L Knop + Links
L Knop + R Knop + Omhoog
L Knop + R Knop + C-Onder
R Knop + C-Rechts
R Knop + Omhoog
L Knop + R Knop + C-Onder
R Knop + Omhoog

Toegang tot Surface 2
L Knop + C-Onder
L Knop + R Knop + C-Rechts
R Knop + C-Rechts
R Knop + C-Omhoog
R Knop + C-Links
L Knop + Rechts
L Knop + R Knop + C-Omhoog
L Knop + C-Omhoog
L Knop + R Knop + Onder
L Knop + C-Rechts

Toegang tot Bunker 2
L Knop + Onder
R Knop + Onder
L Knop + R Knop + C-Omhoog
L Knop + Links
L Knop + R Knop + Rechts
L Knop + C-Links
R Knop + Rechts
L Knop + C-Omhoog
L Knop + Links
L Knop + C-Onder

Toegang tot Statue
L Knop + R Knop + C-Onder
L Knop + R Knop + C-Onder
L Knop + Rechts
L Knop + R Knop + Links
R Knop + Links
R Knop + C-Rechts
L Knop + R Knop + Links
R Knop + C-Omhoog
R Knop + C-Onder
R Knop + Rechts

Toegang tot Archives
R Knop + Links
L Knop + R Knop + Omhoog
L Knop + R Knop + C-Onder
R Knop + Links
L Knop + R Knop + C-Rechts
L Knop + Links
L Knop + R Knop + Rechts
L Knop + R Knop + C-Onder
L Knop + Omhoog
R Knop + C-Onder

Toegang tot Streets
L Knop + R Knop + C-Links
L Knop + C-Rechts
L Knop + Omhoog
L Knop + R Knop + C-Onder
R Knop + C-Rechts
R Knop + C-Onder
R Knop + Links
R Knop + C-Onder
R Knop + C-Omhoog
L Knop + Onder

Toegang tot Depot
L Knop + Onder
L Knop + Onder
R Knop + C-Onder
L Knop + C-Rechts
L Knop + R Knop + Rechts
R Knop + C-Links
L Knop + Onder
L Knop + C-Links
L Knop + C-Rechts
L Knop + C-Omhoog

Toegang tot Train
R Knop + Links
R Knop + C-Onder
R Knop + C-Rechts
L Knop + R Knop + Links
L Knop + Rechts
R Knop + C-Onder
L Knop + Links
L Knop + R Knop + C-Links
L Knop + Omhoog
L Knop + C-Omhoog

Toegang tot Jungle
R Knop + C-Onder
R Knop + Links
L Knop + R Knop + Omhoog
R Knop + Rechts
R Knop + Onder
R Knop + Onder
R Knop + Omhoog
R Knop + C-Links
R Knop + C-Omhoog
L Knop + R Knop + Links

Toegang tot Control Center
L Knop + C-Onder
R Knop + Onder
L Knop + Rechts
R Knop + C-Rechts
R Knop + C-Onder
R Knop + Links
R Knop + Links
R Knop + C-Omhoog
R Knop + Links
L Knop + R Knop + C-Omhoog

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer



Toegang tot Cameras
L Knop + Onder
R Knop + C-Onder
L Knop + R Knop + Omhoog
L Knop + Links
R Knop + C-Omhoog
R Knop + C-Onder
R Knop + Omhoog
L Knop + C-Onder
L Knop + Omhoog
R Knop + C-Links

Toegang tot Credits
L Knop + R Knop + C-Omhoog
L Knop + Links
R Knop + Onder
L Knop + Onder
L Knop + C-Omhoog
L Knop + Onder
R Knop + Rechts
R Knop + C-Omhoog
L Knop + C-Links
R Knop + Rechts

De volgende cheats moeten in het cheat menu worden ingevoerd. Indien goed ingevoerd klinkt een bliepje. Verlaat het menu, en ga er weer naar toe en de cheats zullen toegevoegd zijn.

Aktiveren Paintball Cheat
L Knop + Omhoog
C-Omhoog
R Knop + Rechts
L Knop + R Knop + C-Links
L Knop + Omhoog
R Knop + C-Onder
L Knop + C-Onder
L Knop + R Knop + C-Onder
L Knop + R Knop + Omhoog
L Knop + C-Onder

Aktiveren Invincibility Cheat
R Knop + Links
L Knop + Onder
Links
Omhoog
Onder
R Knop + C-Links
L Knop + C-Links
L Knop + R Knop + Links
L Knop + R Knop + Rechts
L Knop + C-Links

Aktiveren DK Mode Cheat
L Knop + R Knop + Omhoog
C-Rechts
R Knop + Links
R Knop + Omhoog
Omhoog
R Knop + Rechts
Omhoog
L Knop + R Knop + C-Onder
L Knop + R Knop + Onder
L Knop + R + C-Links

Aktiveren 2X Grenade Launcher Cheat
R Knop + Onder
R Knop + Omhoog
Rechts
L Knop + R Knop + C-Onder
L Knop + Rechts
R Knop + Links
Links
Onder
Omhoog
R Knop + C-Onder

Aktiveren 2X Rocket Launcher Cheat
R Knop + Rechts
L Knop + Omhoog
Onder
Onder
R Knop + C-Onder
L Knop + Links
L Knop + C-Links
R Knop + Omhoog
R Knop + Onder
R Knop + C-Links

Aktiveren Turbo Mode Cheat
L Knop + Onder
L Knop + C-Onder
L Knop + R Knop + Omhoog
R Knop + C-Onder
Links
R Knop + Onder
L Knop + C-Onder
Omhoog
R Knop + Onder
L Knop + Rechts

Aktiveren No Radar Cheat [Multi]
R Knop + Omhoog
C-Onder
C-Links
C-Omhoog
L Knop + Onder
R Knop + Omhoog
C-Links
Rechts
R Knop + Links
R Knop + Rechts

Aktiveren Tiny Bond Cheat
L Knop + R Knop + Onder
R Knop + Onder
L Knop + C-Onder
Links
R Knop + C-Links
L Knop + R Knop + C-Onder
Rechts
Onder
R Knop + C-Onder
R Knop + Rechts

Aktiveren 2X Throwing Knives Cheat
R Knop + C-Links
L Knop + Links
Omhoog
L Knop + R Knop + Rechts
Rechts
L Knop + R Knop + C-Links
L Knop + R Knop + C-Links
R Knop + Onder
R Knop + Links
R Knop + C-Links

Aktiveren Fast Animation Cheat
L Knop + C-Onder
L Knop + C-Links
C-Onder
C-Rechts
C-Links
L Knop + R Knop +Rechts
C-Rechts
L Knop + R Knop +Omhoog
R Knop +C-Links
L Knop +Links

Aktiveren Bond Invisible Cheat
L Knop + R Knop + C-Links
L Knop + R Knop + C-Onder
L Knop + C-Links
R Knop + C-Links
R Knop + Rechts
L Knop + R Knop + Links
L Knop + Rechts
Links
L Knop + R Knop + C-Links
L Knop + Onder

Aktiveren Enemy Rockets Cheat
L Knop + R Knop + C-Onder
C-Links
R Knop + C-Onder
C-Onder
C-Onder
L Knop + R Knop + C-Onder
L Knop + R Knop + Omhoog
C-Onder
R Knop + Omhoog
L Knop +Omhoog

Aktiveren Slow Animation Cheat
L Knop + R Knop + Links
L Knop + R Knop + Links
L Knop + R Knop + Onder
L Knop + R Knop + Links
C-Rechts
L Knop + R Knop +Onder
L Knop + R Knop + Onder
L Knop + Onder
C-Links
C-Omhoog

Aktiveren Silver PP7 Cheat
L Knop + Links
L Knop + R Knop + Omhoog
L Knop + Rechts
L Knop + R Knop + Omhoog
L Knop + R Knop + C-Links
L Knop + R Knop + Links
L Knop + R Knop + Onder
C-Onder
L Knop + R Knop + Rechts
L Knop + R Knop + Links

Aktiveren 2X Hunting Knives Cheat
R Knop + C-Onder
L Knop + Rechts
R Knop + C-Links
R Knop + Rechts
L Knop + R Knop +Rechts
L Knop + R Knop + Omhoog
L Knop + Onder
R Knop + Links
L Knop + Rechts
L Knop + C-Links

Aktiveren Infinite Ammo Cheat
L Knop + C-Links
L Knop + R Knop + Rechts
C-Rechts
C-Links
R Knop + Links
L Knop + C-Onder
L Knop + R Knop +Links
L Knop + R Knop +C-Onder
L Knop +Omhoog
C-Rechts

Aktiveren 2X RCP-90s Cheat
Omhoog
Rechts
L Knop + Links
R Knop + Onder
L Knop + Omhoog
L Knop + C-Links
L Knop + Links
C-Rechts
C-Omhoog
L Knop + R Knop + Onder

Aktiveren Gold PP7 Cheat
L Knop + R Knop + Rechts
L Knop + R Knop + Onder
L Knop + Omhoog
L Knop + R Knop + Onder
C-Omhoog
R Knop + Omhoog
L Knop + R Knop + Rechts
L Knop + Links
Onder
L Knop + C-Onder

Aktiveren 2X Lasers Cheat
L Knop + Rechts
L Knop + R Knop + C-Links
L Knop + Onder
R Knop + Links
R Knop + Onder
L Knop + Rechts
C-Omhoog
Rechts
R Knop + Rechts
L Knop + R Knop + Omhoog

Aktiveren All Guns Cheat
Onder
Links
C-Omhoog
Rechts
L Knop +Onder
L Knop +Links
L Knop +Omhoog
C-Links
Links
C-Onder

erSales

postbus 1914, 2003 BA Haarlem
of powersales@powerunlimited.nl

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (POWERSALES) POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

Nintendo

Te koop voor N64: Duke Nukem ƒ15,-, Snowboard Kids ƒ50,- en South Park ƒ70,-. Telnr.0346-214608 (omgeving Maartensdijk) en vragen naar Willem.

Te koop: GameBoy (zw) ƒ75,-, Vergrootglas ƒ10,-. Spellen: Marioland 2 ƒ25,-, V Rally ƒ20,-, Asterix ƒ20,-, Robbedoes ƒ20,-, Star Trek ƒ20,-, Beyond the Nexus ƒ15,-

Te koop: N64, drie spellen, twee controllers en rumble pack. Telnr.079-3613031.

Te koop: Internationaal Superstarsoccer 64 (Nintendo 64). Prijs: ƒ75,00. Telnr.020-6911616 (omgeving Amsterdam). Bellen na 18.00 uur.

Gevraagd: Wie heeft er voor mij Biker Mice Racer voor de SNES? Telnr.023-5289874 (omgeving Haarlem) en vraag naar Ivo. Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop: N64, twee controllers, rumble pack, Mario 64, 1080° Snowboarding, Zelda 64. Prijs: ƒ350,-. Telnr.0413-268541 (omgeving Uden) en vraag naar Linda. E-mail: larndoe @ hotmail.com

Te koop voor N64: Spellen SW Roque Squadron ƒ70,-, Wipeout 64 ƒ50,-. Telnr.078-6513842 (omgeving Dordrecht) en vragen naar Evan.

Te koop voor de N64: WcW Mayhem ƒ75,- , Duke Nukem Zero Hour ƒ75,-, Goldeneye ƒ45,-, WcW/ NWO Revenge ƒ55,- geen boekje, F1 World Grand Prix ƒ35,-, Starfox ƒ35,- of in één koop ƒ300,- en nog wat N64-magazines en een cheatboek erbij. Telnr.0343-572945 (omgeving Wijk bij Duurstede) en vragen naar Marvin.

Te koop voor N64: De spellen Zelda en Super Mario 64 en een pro controller. Telnr.0599-236681 (Drenthe) en even vragen naar Alex of Peter.

Te koop: N64 met twee controllers en vijf spellen: Banjo Kazooie, 1080° Snowboarding, Mission Impossible, Mario Kart, F1 World Grand Prix en één controller pak (memorycard). Spellen zijn niet apart te koop. Prijs ƒ300,-. Telnr.026-3817426 (omgeving Arnhem) en vraag naar Rodin.

Te koop/ te ruil aangeboden: Buck Bumble, Iggy´s Reckin´Balls, Spacestation Sillicon Valley, Blast Corps en F1 World Grand Prix 2 voor prijzen of als je wilt ruilen moet je mailen naar: wo . kneepkens @ wxs.nl

Te koop voor de N64: FIFA ´99 ƒ75,-, WWF Warzone ƒ55,-, Mario Kart (geen boek en doos) ƒ20,-, Duke Nukem 64 (geen doosje) ƒ20,-, memory pack ƒ30,-, rumble pack ƒ35,-. Alles in één koop ƒ200,-. Telnr.040-2043754 en vraag naar Theo.

Te koop: Donkey Kong 64 slechts ƒ90,-. Doosje en boekje inbegrepen zo goed als nieuw. Eén maand oud, zonder expansionpack. Winkelwaarde ƒ169,-. Geen vervoer. Telnr.013-5053443.

(Alles in één koop ƒ165,-). Apart: Warioland 1 ƒ25,-, Warioland 2 Color ƒ45,-. Telnr.078-6513842 (omgeving Dordrecht) en vragen naar Evan. Te koop: GameBoy (groen), adapter, vijf spellen onder andere: Lucky Luck en Asterix. Alles samen voor ƒ120,-. Over de prijs valt te praten. Telnr.0224-561108 (omgeving Schagen) en vragen naar Thomas. Bellen graag tussen 20.00 uur en 22.00 uur.

Te koop: SNES, twee joypads, GameBoy-adapter. Met vier spellen: Harvest Moon, Tetris, Doctor Mario en de Smurfen. Samen: ƒ125,- (of eventueel te bespreken). Mail: kristianweijers @ hotmail.com of bel na 16.00 uur naar telnr.0321-333362 (omgeving Biddinghuizen) en vraag naar Kristian.

Te koop: N64 met één rumble pack, twee memory packs, twee joypads en de spellen: Mario64, Bass Hunter, WCW vs NWO World Tour en FIFA ´99. De prijs van dit alles ƒ500,-. Telnr.074-2774175 (omgeving Hengelo) en vraag naar Tim. Bellen na 18.00 uur.

Te koop: N64, controller, rumblepack en de spellen: Turok, Mario 64, Gasp 64 en Goldeneye. Dit alles voor ƒ279,- of ruilen tegen een Dreamcast. Bel telnr.06-16540246 (omgeving Arnhem) en vraag naar Ben.

Te koop: N64, twee controllers, rumble pack en memorycard inclusief vijf spellen (onder andere Goldeneye, Zelda, 1080°Snowboarding, Banjo Kazooie en MK Trilogy voor ƒ425,-. Telnr.06-29462363 of 023-5730796 (omgeving Haarlem) en vraag naar Bart.

Te koop: GameBoy, camera (blauw), printer (drie maanden oud). Prijs: ƒ200,-. Eventueel ook los te koop. Bellen naar telnr.040-2839889 (omgeving Nuenen) en vraag naar Gilles.

Te koop gevraagd: Merchandising en action-figures omtrent Zelda 1 t/m 5 (ook display materiaal voor winkels). Tot slot: Boekje en kaart Zelda 2 (adventure of link). Telnr.020-258241 (omgeving Amsterdam) en vragen naar Wim.

Te koop: N64, twee controllers, zes spellen (Supermario 64, Banjo Kazooie, Mariokart 64, F1 World Grand Prix, International Superstarsoccer 98 en Supersmash Bros). Prijs: ƒ600,-. Telnr.023-5242234 (omgeving Haarlem) en vraag naar Job.

Te koop gevraagd: Super Mario Bros 2 voor de 8-bits Nintendo. Voor een zacht prijsje. Telnr.010-4137667.

Te koop: N64 met extra controller pack, extra kabelaansluiting (voor als je geen scart-aansluiting hebt), drie extra spellen: Banjo Kazooie, Super Mario, Iss 64. Voor meer info bel naar telnr.030-6664087 of 06-10543012.

Te koop: halfjaar oude N64 converter voor Amerikaanse en Japanse spellen. Doet het nog perfect. Interesse? Bel telnr.030-2882498 (omgeving Utrecht) en vraag naar Colin. Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop voor N64: Diddy Kong Racing, Command & Conquer en World Cup ´98 allemaal voor ƒ125,- of ƒ50,- per stuk. Alles met doosje en gebruiksaanwijzing. Interesse bel telnr.010-4473850 (omgeving Rotterdam) na 16.00 uur en vragen naar Martijn.

Gevraagd: Antwoord op mijn vragen hieronder. Voor Pokémon voor op de GameBoy (blauw en rood). Eerste vraag: Hoe kom ik aan surf en hoe kan ik surf gebruiken. Tweede vraag: Hoe kom ik in Saffroncity als alle wegen gesloten zijn. Derde vraag: Hoe kom ik aan strenght en met welke Pokémon kan ik die uitvoeren. Vierde vraag: Hoe kom ik op Cycling Road als ik geen fiets heb als dat niet kan. Hoe kom ik dan aan een fiets zonder 1 miljoen gulden te betalen. Als je de antwoorden weet op mijn vragen bel dan naar telnr.073-6146930 (omgeving Den Bosch) en vraag naar Wiliam. Ik ben bereid er geld voor te betalen. Voor één vraag betaal ik ƒ5,-, voor alle vragen betaal ik ƒ25,-.

Te koop: N64, drie controllers, Goldeneye, Mario 64. Alles met boekjes en dozen ƒ300,-. Telnr.0413-292473 / 06-10068810 (omgeving Heeswijk-Dinther) en vraag naar Frank.

Te koop: N64, drie controllers, scart draadje, vijf spellen (WWF, World Cup ´98, WCW/NWO Revange, MRC en Rayman 2). Alles in goede staat. Prijs: ƒ550,-. Telnr.0316-342046 (omgeving Zevenaar) en vraag naar Mike.

Te koop: N64, één controller, scart draadje, vier spellen (onder andere Mario Kart 64, Mortal Kombat 4, F1 World Grand Prix). Alles met boekjes en doosjes. Prijs ƒ350,-. Telnr.0316-342046 (omgeving Zevenaar) en vraag naar Mike.

Te koop: Een N64 met twee controllers en een rumble pak en acht spellen voor maar ƒ625,-. Interesse ? Neem contact op met Glenn via telnr.0475-535450.

PlayStation

Te koop voor de omgebouwde PlayStation: Syphon Filter ƒ10,-*, V-Rally 2 ƒ10,-*, K1 Revenge ƒ7,50*, Vigilante 8 2nd Offense ƒ10,-, Fighting Force 2 ƒ10,-, WWF In Your House ƒ7,50*, Southpark Rally ƒ10,-, Supercross 2000 ƒ10,-, Ridge Racer 4 ƒ7,50, All Star Tennis ´99 ƒ7,50. Alles in één koop: ƒ70,-!!! * Betekent haperende filmpjes, voor de rest is alles OK, dit laatste telt voor elk spel! Vraag naar Willem. Telnr.0161-225966, bellen na 16.00 uur. (omgeving Rijen, N-B).

Te koop: Tekken 1 ƒ25,-, Tekken 2 ƒ30,-, Colin mc Rae ƒ30,-, Ridge Racer Rev. ƒ20,-, Tomb Raider ƒ25,-. Alles in één koop voor ƒ125,-. Telnr. 0518-471863. Bellen na 18.00 uur a.u.b.

Te koop: PlayStation met één controller, een memorycard en vier spellen: Duke Nukem: Time to Kill, One, Die Hard Trilogy en Final Fantasy 7. Voor ƒ330,- (ik verkoop niets los). Telnr.0594-632518 (omgeving Zevenhuizen, provincie Groningen) en vraag naar Ivar

Te koop: PlayStation omgebouwd, twee controllers, memorycard, konami lightgun, veertig spellen (onder andere Rainbow Six, Carmageddon, Syphon Filter, Metal Gear Solid, Silent Hill, ISS Pro Evolution-japans-, Dinocrisis enz.). Prijs: ƒ500,-. Telnr.020-6631394 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Mohammed. Bellen na 18.00 uur

Te ruil aangeboden voor PSX: CB2, Broken Sword 1&2, Syphon Filter en andere games. Alles is origineel. Gezocht: Rapid Reload, Brave Fencer en andere RPG´s. Tevens ruilen voor SNES-games als Breath of Fire 1, Lufia 1, Treasure Hunter G en andere RPG´s. Telnr.020-6177118 (omgeving Amsterdam) en vragen naar Joe.

Te koop: Omgebouwde PlayStation, twee controllers, één memorycard, gamecracker en vijftien spellen onder andere: FIFA 2000, Coolboarders 4, Tombraider 4, Tomorrow Never Dies, Rainbow Six, Driver, Need for Speed 4 en nog acht anderen. Prijs: ƒ425,-. Telnr.0172-445040 (omgeving Alphen a/d Rijn) vraag naar Steven of mail naar steven-p @ hi.nl

Gezocht: Gameshark voor de PlayStation. Bellen naar telnr.0492-382226. Na 17.00 uur bellen en vragen naar Paul.

Te koop: Ace Combat 2, Toca Touring 2, Tekken 2 en Warcraft 2. Alles samen voor ƒ30,-. Snelle beslissers krijgen ook nog ´´Het PlayStation cheat code boek´´gratis (enkel als je de vier spellen samen koopt). Deze spellen zitten niet in het originele hoesje. Te ruil: Mijn Ace Combat 3 voor jouw Resident Evil 3, Dune (PSX-game à la Command & Conquer) of Tony Hawk´s Skateboarding. Telnr.0032-37891021 (voor Nederland), 03-7891021 (voor België). Bellen na 18.00 uur en vraag naar Matthias.

Te koop: PSX met veertig spellen, verschillende controllers, rumble race stuur, demo´s, arcade joypad en vijftig computerbladen. Alles is in goede originele staat (niet omgebouwd, illegaal) en gewoon Europees. Vraagprijs: ƒ1000,-. Telnr.0252-225552 (omgeving Sassenheim) en vraag naar Lars.

Te koop: PSX, een memorycard, een normale controller en één dual shock, omgebouwd, geen spellen ƒ250,-. Interesse? Bel telnr.06-24102840 en vraag naar Stefan.

Te koop: Driver ƒ60,-, Tekken 3 ƒ40,-, Gran Turismo ƒ35,-, ISS Pro ´98 ƒ30,-, V-Rally ƒ25,-, Snow Racer ´98 ƒ25,-, Total NBA ´97 ƒ25,-, FIFA ´99 ƒ25,-, FIFA ´98 ƒ20,-, FIFA ´97 ƒ15,-. Alles in zeer goede staat en zo goed als nieuw. Telnr.0513-633583 en vraag naar Arjen.

Te koop: Omgebouwde PlayStation, twee controllers, 128 blocks memorycard met vijfenzeventig spellen voor ƒ800,-. Telnr.010-4231387/ 06-20274398 en vraag naar Michael.

Te koop: PlayStation, omgebouwd met twee memorycards (een van zestig blocks), twee controllers en negenendertig spellen onder andere: Medal of Honor, Quake 2, Grand Turismo 2, Carmageddon, Final Fantasy 8, Grand Theft Auto 2 en nog vele andere top titels. Alles in één koop, vaste prijs ƒ650,-. Telnr.035-6832212 (omgeving Hilversum) en vragen naar Tim.

Te koop: GTA 1, GTA Londen, Nascar 99 ƒ30,- per stuk. Alles met boekje en (vrijwel) onbeschadigd. Ook nog te koop een demo met onder andere Syphon Filter, Colin Mc Rae Rally enz. ƒ5,-. Codes voor de spellen ƒ1,- per spel. Telnr.079-3424075 (omgeving Zoetermeer) en vraag naar René. Geen vervoer.

Te koop/ te ruil: Xena Warrior, Duitse versie! Gezocht Engelse versie! Telnr.040-2525804 of mail naar: conch.n.me @ worldonline.nl

Te koop: Omgebouwde PlayStation, twee controllers, één memorycard, gamecracker en vijftien spellen onder andere: FIFA 2000, Coolboarders 4, Tombraider 4, Tomorrow Never Dies, Rainbow Six, Driver, Need for Speed 4 en nog acht anderen. Prijs: ƒ425,-. Telnr.0172-445040 (omgeving Alphen a/d Rijn) vraag naar Steven of mail naar steven-p @ hi.nl

Te koop gevraagd: Heeft iemand de walkthrough van Dino Crisis voor mij. Prijs in overleg. Telnr.010-4555457 (omgeving Rotterdam) en vragen naar JoeriTe koop: PlayStation omgebouwd met memorycard en twee controllers en eenentwintig spellen. Onder andere: Metal Gear Solid, V-Rally 2, Need for Speed 4, Tommorow never Dies en Ridge Racer 4. Gedeeltelijk origineel, twee demo´s en een Mad Catz stuur met pedalen. In zeer goede staat. Prijs: ƒ750,-. Telnr.038-4220333 (omgeving Zwolle) en vraag naar Michel.

PC

Te koop: Stuurwiel trust force feedback race master in goede staat plus gratis Johney Herbert Grandprix. Prijs: ƒ125,-, telnr.0345-617988 (omgeving Leerdam) en vragen naar Dirk-George.

Te koop: Videokaart: Apollo TNT 2 MODEL 64, bestemd voor een AGP-slot, 32 MB SGRAM, is niet veel gebruikt, geschikt voor alle spellen, installatie CD-rom en instructieboekje inbegrepen, prijs overeen te komen (liefst niet minder dan ƒ214,-). Telnr.09-2292335 (omgeving Gent, Belgie). Vraag naar Anthony (ik heb geen vervoer)

Te koop: De PC-spellen Tank Racer ƒ25,-, Roller Coaster Tycoon ƒ35,-, Driver ƒ40,-, C.A. Football World Manager ƒ35,- of alle spellen samen voor ƒ125,-. Alle spellen zijn inclusief doosjes en boekjes en in zeer goede staat. Telnr.0228-563796 en vragen naar Thomas.

Te koop: De spellen Creatures 2 (met handleiding), A2 Racer 3 (zo goed als nieuw), Speedboat Attack, Test Drive 5, F22 Air Dominance Fighter en Redline Racer: ƒ25,- per spel of alles samen voor ƒ100,-. Telnr.0224-561108 (omgeving Schagen) en vragen naar Thomas. Bellen graag tussen 20.00 uur en 22.00 uur.

Te koop: Red Alert, Need for Speed 3, Larry´s Casino, Worms 2, Flight Unlimited 2, Emergency, Knights and Merchants. Allen ƒ20,-. Gangsters, Worms Armageddon, Midtown Madness, Formula 1 Racing. Allen ƒ25,-. GTA, GTA London ƒ30,-. Telnr.0344-617095. Alle prijzen zijn inclusief verzendkosten.

Te koop: Pentium 166 Processor met MMX voor ƒ35,-. Heb je interesse bel dan telnr.0517-416002 (omgeving Harlingen). Het liefst na 16.00 uur en vraag naar Sebastiaan.

Te koop voor PC: Alles met doos en handleiding! Creatures 2 Deluxe ƒ25,-, Pharaoh ƒ59,-. Koop je ze allebei, dan krijg je gratis Judge Dredd Pinnball. Bel telnr.078-6820964 (omgeving Hendrik- Ido- Ambacht) en vraag naar Sebastiaan. E-mail: sebas . barten @ wanadoo.nl

Te koop: Yakumo Computer 120 Pentium, 64 mb intern,1.2 gb, 15´´kleurenmonitor, Toknado intern modem 28k8, cd-rom 8speed, boxen, windows 95 geïnstalleerd, video geluidkaart. Vraagprijs: ƒ750,-. Telnr.0478-632063 (omgeving Vierlingsbeek). Na 18.00 uur bellen.

Te koop: Driver ƒ35,-, Sheet of Sim City ƒ25,-, Moto racer 2 ƒ25,-, Urban Chaos ƒ75,-. Allemaal: ƒ130,-. Bel 0485-478987. Vraag naar Roy (omgeving Odiliapeel).

Te koop: Originele versie van ´The Sims´met boekje voor ƒ60,-. Telnr.0411-622580 (regio Tilburg-Den Bosch) en vraag naar Joeri.

Te koop PC-spellen: Autobahn Racer ƒ7,50, Interstate 76 en Nitro Pack ƒ20,-, Redneck Rampage ƒ10,-, Mortal Kombat 3 ƒ10,-, Earth 2140 ƒ15,-, Soda Offroad ƒ20,-, Blood Special Edition ƒ20,-, Queen: The Eye ƒ25,-, Testdrive 4x4 ƒ30,-, Midtown Madness ƒ30,-, Sin ƒ30,-, Need for Speed 3 ƒ35,-, NHRA Drag Racing ƒ40,-, Half-Life ƒ40,-, Twilight nr.22 ƒ25,-, Twilight nr.39 ƒ35,-, Twilight nr.40 ƒ40,- of ruilen tegen GTA en GTA Londen, Destruction Derby, Titanic 3d, Trespasser, FIFA 2000, Beetle Crazy Cup en als je een cd met mp3 files hebt mag ook. (P.S. Twilight is niet te ruil). Bel telnr.054- 6659548 EN VRAAG NAAR Alberto. Alles is origineel en in zeer goede staat.

Te koop: Unreal ƒ25,-, S.C.A.R.S. ƒ7,50, A2 Racer ƒ4,50, A2 Racer 2 ƒ15,-, Tomb Raider 2 ƒ17,50, Need for Speed 3 ƒ20,-, Carmageddon 2 ƒ20,-, Need for Speed Special Edition ƒ4,50, Hard Truck ƒ25,-, Motor Head ƒ15,-, FIFA 97 en MDK ƒ15,-, Maximum Force ƒ6,-, V-Rally ƒ12,50, Indy Car Racing ƒ7,50, Independance Day ƒ7,50, Redline Racer ƒ15,-. Alles in één koop ƒ169,95. Bel telnr.0485-517063 (omgeving Nijmegen) en vragen naar Ken. Alles is origineel. Al het materiaal zit nog in doosjes en de boekjes zitten erbij.

Te koop: Videokaart: Apollo TNT 2 MODEL 64, bestemd voor een AGP-slot, 32 MB SGRAM, is niet veel gebruikt, geschikt voor alle spellen, installatie Cd-rom en instructieboekje inbegrepen, prijs overeen te komen (liefst niet minder dan ƒ214,-). Telnr.09-2292335 (omgeving Gent, Belgie). Vraag naar Anthony (ik heb geen vervoer)

Te koop: In een doos Carmageddon, Ecstatica 2 en Apocalypse ƒ25,-; Flight Unlimited en Fx Fighter ƒ10,- per stuk; (alles origineel) alles samen ƒ35,- en gratis originele spellen. Telnr.0162-680880 (omgeving Made) en vragen naar Daniel. Geen vervoer.

Te koop: Trustmaster stuurwiel met pedalen in zeer goede staat ƒ50,- en gezocht het spel: Virtua Pool Hall of een ander snooker spel. Telnr.024-6421361 (omgeving Wijchen) en vraag naar Wouter. E-mail: jewo @ wish.net

Te ruil: Mijn NBA Live 99, Creatures 2 en World Cup 98 (alles in zeer goede staat en met boekje en doos) tegen jouw Pharaoh (ook origineel en in zeer goede staat). Telnr.0114-362500 (omgeving Koewacht) en vragen naar Arthur.

Sega

Te koop: Omgebouwde Saturn, twee controllers, gun, action replaycard, dertig spellen, vijftien demo´s, stapel Saturn magazines. Alles nog in originele verpakking en handleiding. Prijs: ƒ375,-. Informatie via telnr.023-5282243 (omgeving Heemstede) en vraag naar Erik.

Te koop: Dreamcast in goede staat en één controller voor ƒ450,-. Bel doordeweeks tussen 17.00 en 20.00 uur en vraag naar ferry. Telnr.0251-244941 (omgeving Heemskerk). E-mailadres: robhool @ hetnet.nl

Te koop: Dreamcast (Japans), twee controllers, één rumble pack en vms arcade stick, gun. Zes games: Shenmue Special Edition, Powerstone, Sonic Adventure, House of the Dead 2, Marvel vs Capcom, Virtua Fighter 3TB. Alles met originele hoes en beschrijving. Telnr.0546-871677 (omgeving Almelo) en vraag naar Timo.

Te koop/ te ruil: Megadrive 16 Bit, vier controllers, acht spellen onder andere: Paper Boy, Batman etc en codeboek. Makkelijk op de antenne aan te sluiten. Alles in goede staat voor ƒ225,- of te ruil tegen jouw PlayStation en één controller. Telnr.0165-535265 (omgeving Roosendaal) en vraag naar Marco (geen vervoer, kan per post).

Te koop/ te ruil: voor Dreamcast: Power Stone & Sega Rally 2, ƒ90,- per stuk of ruilen voor andere leuke spellen. Bel telnr.023-5731940 (omgeving Zandvoort) of telnr.06-16264917 als je interesse hebt. Vraag naar Jasper (Ze zijn allebei Europees).

Te koop: Soulfighter (Dreamcast). Prijs: ƒ85,- of ruilen tegen een ander leuk DC-spel. Telnr.0162-453121. Vragen naar Wesley, liefst in regio Oosterhout (NB).

Te koop: Megadrive 2, twee controllers, tas voor ´menacer´ (geweer) met attributen (onder andere sensor). Diverse spellen, onder andere: Alladin, Urban Strike, Atomic Runner etc. (totaal acht spellen). Prijs ƒ100,- (alles bij elkaar). Je kunt ook ruilen tegen een N64 met minimaal één controller (dit het liefst). Helaas geen vervoer. Telnr.045-4053379 (omgeving Holsberg, Limburg) en vraag naar Ron.

Te koop: Amerikaanse Dreamcast met stroomomvormer, twee controllers, VMU-Unit en vier spellen: Soulcalibur, NBA Showtime, Ready 2 Rumble en NBA 2K. Alles zo goed als nieuw en in originele verpakking met handleiding. Totaalprijs maar ƒ850,-. Telnr.079-3431374 (omgeving Zoetermeer) en vraag naar Marcel.

Te koop: 16 bits SB geluidskaart, Viper V330, 4 MB AGP, 120 W boven 56 KB Modem, Windows 95/98, Hero Quest, Dragon Hour, Unreal, Driver, Quake 3. Prijs: niet over te corresponderen. Telnr.0113-506205 (omgeving Krabbendijke) en vragen naar Robert. Email: rv.snepvangers@ wolmail.nl

Gezocht voor de Game Gear: Diverse spellen voor circa ƒ15,- à ƒ20,- en een TV Tuner (voor het TV kijken op de Game Gear) voor circa ƒ25,- à ƒ30,-. Telnr.06-23802991 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Joshua.

Te koop gevraagd: Saturn (defect geen probleem). Een Megadrive en Mega cd alles met accessoires en spellen. Voor de Saturn ook losse accessoires en spellen gevraagd. Telnr.0544-373783 (omgeving Lichtenvoorde) en vraag naar Yassin.

Gezocht voor de Game Gear: Diverse spellen voor circa ƒ15,- à ƒ20,- en een TV Tuner (voor het TV kijken op de Game Gear) voor circa ƒ25,- à ƒ30,-. Telnr.06-23802991 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Joshua.

Te koop gevraagd: Saturn (defect geen probleem). Een Megadrive en Mega cd alles met accessoires en spellen. Voor de Saturn ook losse accessoires en spellen gevraagd. Telnr.0544-373783 (omgeving Lichtenvoorde) en vraag naar Yassin.

De QWIFZ

DOOR ARYTON

OK

ZO SCHIETEN WE NIET OP !!!

TIJD VOOR ZWAARDER GESCHUT!

?

KLIK

QWIFFFFF

NAF... NEEE

HI HI HI

...MAKE MY DAY

?!

?

...

ZUCHT...

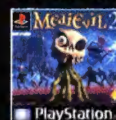


Het meest levende lijk is terug



Hak je samen met Sir Daniel Fortesque een weg door de zombielegioenen van de satanische Zorak naar de diepste levels van de onderwereld. Beendergekletter en gitzwarte humor zullen je vergezellen.

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION



MediEviL 2



www.playstation.be - www.playstation.nl

De Coolste Games voor de Gameboy Color!



Hét accesoirespack
voor je Gameboy Color



Rayman
Rayman de cool dude!



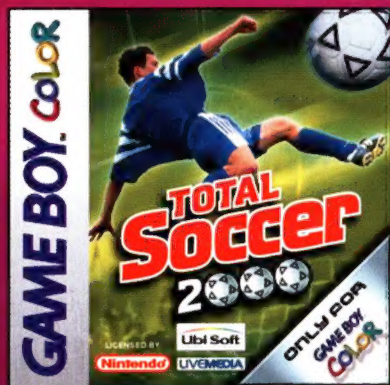
Hype
de dappere ridder



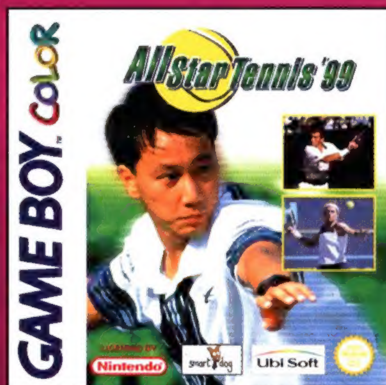
Zorro
Gebaseerd op de film



Suzuki Alstare Racing
Race de ultieme race



Total Soccer
Bereid je voor op het EK



All Star Tennis
Versla je vrienden



Co Adriaanse Soccer M.
Manage een topteam



Tonic Trouble
En Ed deed zo zijn best



Papyrus
Gebaseerd op de tekenfilmserie



Robbedoes
Het bekende stripfiguurtje



Toonsylvania
Kun jij Phil redden?



LICENSED BY
Nintendo

www.ubisoft.com

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Tel: 035-5288800